

EXCALIBUR

celá hra na CD:

číslo 73 • cena 150 Kč / 242 Sk

Mutarium

Česká realtimeová sci-fi strategie

v časopise:

Erotika ve hrách

Hry koketující s erotikou!

recenze

Shadowman

Ponurá cesta do temnoty duše

Kingpin

Brutální pouliční 3D akce

Braveheart

Ve stopách Williama Wallace

X-Beyond Frontier

Děj vů pro pamětníky Elite

C&C: Tiberian Sun

Strategický hit konečně dorazil na PC



LEGENDÁRNÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER S CD-ROM

EXCALIBUR

Chystáme
velké
překvapení

EXCALIBUR

TEN SPRÁVNÝ ČAS JIŽ BRZY NASTANE

Školáci a jiní,

je tu opět září, čili měsíc, který zahajuje nový školní rok. Pro fandy počítačové zábavy se však může ve znamení ECTS - londýnské výstavy herního průmyslu. Excalibur na takové akci samozřejmě nemůže jako vždy chybět.

Září pro Excalibur znamená také měsíc příprav na Invex, kde nás čtenáři najdou - opět jako vždy - v Game Hall. Přijďte se za námi podívat (budeme tam mít hezké slečny!).

Ex73 vám pak nabídne porci kvalitních recenzí, několik pravidelných rubrik (příště čekajte ještě větší změny!), pokračování comicsu a bez-



pochyby zajímavý, i když ne vyčerpávající článek o erotice a sexu v počítačových hrách.

Na závěr bych se s Vámi rád rozloučil, neboť odcházím z redakce. Byl to dlouhý rok a půl, a doufám, že moje práce nebyla zbytečná. Snad jste si Excalibur oblíbili a zůstanete mu věrní. Tak zase někdy...

Pavel Zdárek, ředitel

C&C: Tiberian Sun ▶

Na počátku byl Command & Conquer, real-time strategie, zasazená do blízké budoucnosti, která oslovila milióny hráčů na celém světě. Pak přišel C&C: Red Alert, kdy jste si mohli vychutnat svět bez Hitlera, kterého ovšem neméně úspěšně nahradil rudý postrach Stalin.

A nyní... nyní přichází C&C: Tiberian Sun, jenž nazavazuje na první díl. Lepší grafika, nové jednotky a ještě propracovanější systém AI nepřitele. Strategický hit roku zahrávající si s 3D prostředím otevírá svou náruč. A vy čtěte naši recenzi. (strana 14)



Občas trochu jednoduchý, leč zábavný a hravý.

Erotické hry ▶

Bolí vás záda po včerejších milostných radovánkách? Pak se snažte vstát z postele a jen nalijte na příslušnou stranu, kde vás čeká přehled erotických her, jenž vás rozruší, naruší a také bezpochyby naprostě vzruší. Autor doporučuje konzumaci až od 18 let výše. (strana 48)



V přípravě ▶

Copak nás čeká v blízké budoucnosti? Někdo sice zmiňuje, že nás v září čeká další konec světa, ale já bych to spíše viděl na záplavu nových herních titulů. (strana 44)



Target: Lara Croft ▶

Prsatá, nahá, neodolatelně sexy, s pistolí stále připravenou spustit. Takovou Laru naleznete pouze v Excaliburu. (strana 54)



OBSAH

MANUÁL

Mutárium 5

RECENZE 6

3D Ultra RC Racing 22

C&C: Tiberian Sun 18

Fighting Steel 37

Fly! 28

Force 21 40

Kingpin 6

Legacy of Kain: Soul Reaver 42

Shadowman 10

Train Town 30

X - Beyond The Frontier 24

V PŘÍPRAVĚ 44

TECHNOLOGIE 59

GameBoy Camera 59

CD-ROM 59

LCD Displej 57

PC NEWS 61

JINÝ SVĚT 62

RUBRIKY

KOMIKS 3

PLAKÁTY 33-36

FAVORITCI NAJ

Erotika ve hrách 48

UNDERGROUND 56

WADMANIA 58

IN-OUT 66

COMICS 67

CO PŘÍŠTĚ?

Rýnové „Invexové“ číslo bude opět kupodivu obsahovat recenze her, kvalitní články a velice zajímavé zajímavosti. Jinak bude ale úplně jiné. Lepší, zábavnější, plnější, barevnější, hernější, napínavější, pestřejší, důmyslnější, zkrátka bude právě takové, jaké ho chtěli ti čtenáři, kteří nám napsali své připomínky k současněmu Excaliburu. A i když se některé nápady některých čtenářů zdály příliš „vzletné“, v příštím čísle se stanou skutečností! -ml-

EXCALIBUR

Chystáme
velké
překvapení

EXCALIBUR

Mutárium

Manuál k české realtimeové sci-fi strategii

Technické údaje

Minimální požadavky na hardware počítače

Procesor: 486/66 MHz. Velikost paměti: pro režim HiColor nejméně 16 MB RAM, pro režim 256 barev nejméně 8 MB RAM, pro systém Windows 95 nejméně 25 MB paměti (může být i virtuální). Volné místo na disku: 1 MB. Double speed CD-ROM (na animace 6-speed), myš typu Microsoft, grafická karta s lokální sběrnici (VL-BUS, PCI) ovládající nejméně režim 640 x 480 při 256 barvách, pod operačním systémem DOS musí grafická karta spívat standard VESA 1.2.

Požadavky na operační systém

DOS 5.0 nebo vyšší, Microsoft Windows 95 s nainstalovanými ovladači DirectX 2.0 nebo vyšší (jsou připojeny na Excalibur CD-ROM). **Upozornění k operačnímu systému DOS:** než hru pod tímto systémem spustíte, prosím se zejména zavedenou žádnou virtuální paměť.

Ukázkový config.sys a autoexec.bat

```
CONFIG.SYS
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\mouse\mouse.sys
files=40

AUTOEXEC.BAT
c:\dos\startdrv.exe
```

Optimální konfigurace

Procesor Pentium/75 MHz, 8-speed CD-ROM, zvuková karta,

Instalace hry

Vložte DC-ROM „Excalibur 73“ do mechaniky a spusťte program „Install.exe“ a postupujte podle instrukcí instalacního programu.

Spuštění hry

Na pevném disku, v adresáři, který jste zvolili na začátku instalace, najdeš následující programy:

MUTDOS.BAT - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS

MUTWIN.BAT - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95

Hru lze také spuštět přímo souborem typu EXE následujícími programy:

MUTDOSHI.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS v režimu HiColor (nejméně 16 MB RAM)

MUTDOSLO.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS v režimu 256 barev (nejméně 8 MB RAM)

MUTWINHLEXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95 v režimu HiColor

MUTWINLO.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95 v režimu 256 barev

Hlavní menu hry

- Nová hra

Začne novou hru od začátku. Po zvolení volby „nová hra“ se začne přehrávat úvodní intro hry, po kterém začnete hrát novou hru.

- Nahrát hru

Zobrazí menu, ve kterém je možné vybrat si dříve uloženou hru, nahrát ji z disku a poté v ni pokračovat.

- Síťová hra

Umožní hru pro více hráčů najednou. Při uzávěrce tohoto manuálu nebyla ještě síťová verze hry dodávaná proto popis naleznete v souboru SIT.TXT.

- Konec

Ukončí program

Ovládání hry

Celková strategie hry

Ve hře ovládáme jednotky, stavíme budovy, těžíme materiál a plníme úkoly vypývající z instrukcí ke každé misi. Jednotky se sestavují z komponentů, které jsou v hře přibývají.

Energie

Každá jednotka a budova potřebuje příslun energie, která se získá postavením elektrárny. Hlavní středisko pak vysílá energii ke všem jednotkám a budovám. Stavy všech energií jsou průběžně zobrazovány pomocí teplomérů ROBOTI a BUDOVY. Červený teplomér udává, kolik je jednotkám resp. budovám dodávano, modrý pak kolik je potřeba energie. Je-li tedy červený teplomér kratší než modrý, některá jednotka resp. budova nemá příslun energie. To, že je jednotka resp. budova bez energie, je vidět na té které jednotce resp. budově tak, že na ní bliká symbol blesku. Energii je možné v případě potřeby přelevat. Např. nemáme-li energii na některá jednotky, kterou potřebujeme na útok, je možné přesunout část energie určenou původně pro budovy této jednotce a naopak. Tato operace se provádí scroll barem pod teploměrem RAFINERIE.

Těžba

Abychom mohli těžit, je potřeba rafinérie, důl a nákladní auto. Rafinérie přeměňuje vyleženou horninu na prvky potřebné k výrobě. Průběh rafinování zobrazují teplomery RAFINERIE. Červený teplomér ukazuje kapacitu všechn rafinérií a modrý teplomér ukazuje, kolik materiálu zbývá dorafinovat. Pokud přivážíme materiál k rafinérii rychleji, než je rafinérie schopna rafinovat, nově přivezený materiál se ztrácí.

Radarová mapa

Okénku úplně nahore je vidět mapa, která představuje celou herní plochu. Všechny jednotky a budovy jsou zobrazeny zelenou barvou, nepřátelské pak barvou červenou.

Ukazatele pod mapou ukazují aktuální poškození označené jednotky a habří líšti označené jednotky.

Štíty

Štíly je speciální věc, která ochraňuje jednotku před nepřátelskou palbou. Pokud je do jednotky se štítem páleno, ubývá jí nejprve štíť a teprve potom se zadrží poškozovat jednotka. Máme-li postavenou budovu Regenerátor štíťů, bude se štíli jednotkám během hry obnovovat, v opačném případě nikoliv.

Ovládání jednotek

Každá jednotka ve hře může provádět několik základních příkazů jako je pohyb, útok apod. Příkazy se vykonávají tak, že označíme jednotky, kterým chceme příkaz zadat a poté stiskneme příslušné tlačítko. Některé příkazy (jako formace) se vykonají ihned, jiné se vykonají až po zadání cíle (např. útok). V následujících řádcích si popíšeme všechny základní případy.



Pohyb jednotky - nejprve stiskneme tlačítko a pak na mapě označíme cíl pohybu.



Útok jednotky - nejprve stiskneme tlačítko a pak na mapě označíme cíl útočení.



Oprava jednotky - po zadání tohoto příkazu se všechny označené jednotky nechají opravit. Oprava probíhá tak, že jednotky najedou k nejbližší továrně, začnou se opravovat a zůstanou u ní.



Oprava jednotky - označené jednotky se opraví a vrátí se zpět (pouze poškozené jednotky).



Obrana objektu - tento příkaz je určen pro obranu nějakého objektu (budova, jiná jednotka). Obranu zadáme tak, že klikneme na tlačítko a poté vybereme objekt, který chceme bránit. Jednotka poté bude vykonávat obranu zvoleného objektu.



Zrušení obrany - tento příkaz zruší dříve zadanou obranu.



Označ jednotky - označí všechny bojové jednotky na hrací ploše.



Zahájit těžbu - tento příkaz je možný pouze u nákladního auta. Po zvolení tohoto příkazu musíme kliknout na důl, ve kterém se má zahájit těžba.

+ - Nastavení levelu agresivity jednotek

0 - útočí jen při napadení

1 - brání

2 - útočí a při poškození ustupují

3 - útočí a neutíkají z boje

Automatický příkaz

Mimo výše uvedené máme k dispozici automatický příkaz, který výkonává pomocí pravého tlačítka myši. Klikneme-li pravým tlačítkem myši, označené jednotky začnou vykonávat následující příkazy:

Je-li pod kurzorem nepřátelská jednotka nebo budova, zaháji se na tužba.

Je-li pod kurzorem přátelecká jednotka nebo budova, zaháji se její obrana.

Není-li pod kurzorem žádný objekt, zaháji se pohyb označených jednotek.

Stavba budov

Abychom mohli postavit budovu, musíme mít označeno hlavní středisko, jednotky nebo nic. Při tomto označení je v dolním okně přístupné menu všech budov, které lze stavět. Nejdřív si vybereme budovu, kterou chceme vyrobit, a stiskneme klávesu **Přistav**. Potom přejedeme na mapu a umístíme budovu na požadované místo.

Poznámka: Tlačítkem **OBA** přepínáme mezi pouhým seznamem budov a obrázky, když je zobrazena i mapa budovy jednotky.

Poznámka: Hlavní středisko lze postavit kdekoli, dokud je minimálně přesnější přesnost na této pozici, ostatní budovy lze stavět jen do určitě variabilního od hlavního střediska.

Oprava budov

Zvolíme budovu, kterou chceme opravit a poté slísknutím tlačítka **OPRAV** zahájíme opravu budovy. Opětovným stiskem tlačítka **OPRAV** zastavíme opravování.

Stavba jednotek

Jednotku postavíme tak, že označíme továrnu, kterou chceme jednotku postavit. Tím nám zpřístupní menu jednotek, vytvořený v Kompletaci. Vybereme jednotku, kterou chceme postavit, a stiskneme klávesu **Postav**.

Kompletace jednotek

Po stisknutí tlačítka Kompletace dostaneme do obrazovky, kterou posíláme jednotky.

Jednotky sestavujeme ze čtyř komponentů: hlavní zbraně, zbraně točny a podvozek.

Každý z těchto dílů má statistiky, které si popíšeme v následujících řádcích.

Potřební energie - udává potřebnou energii, kterou zprostředkovávají komponenty.

Dodávaná energie - udává, jakou energii je schopno dodat - taž po ložce musí být vždy větší, než potřebná energie.

Váha - udává celkovou váhu jednotky

Nosnost - udává nosnost podvozku - tato hodnota může být vždy větší, než taž.

Max. poškození - udává, kolik může být jednotka maximálně poškozena, než bude zničena.

Účinnost - udává, jak velkou účinnost má.



Rychlosť - určuje, jak rychle se bude jednotka pohybovat.

Účinnost zbraní resp. točny - udává účinnost zbraní resp. točny, kde první číslo znamená o kolik se zvýší poškození jednotky, na kterou se útočí, a druhé číslo udává počet výstřelů v jedné dávce.

Dostrel zbraní resp. točny - udává, jak daleko jsou zbraně schopny střílet.

Průjezdnosť - je hodnota x několika položek (tráva, akácia a pod.) a udává,

na jaké pozici je vozidlo schopné projet.

V levé obrazovce je seznam robotů, které dosud vytvořili, je možné měnit jejich jména pomocí editačního pole, které je vlevo nahore. Po zadání jména se jméno přesune do stisknutím klávesy „Enter“.

Hlavní menu ve hře

Hra umožňuje následující volby:

VOLBY - v této části menu můžete nastavit rychlosť hry, hlasitost zvuků a hudby, automatický scroll (udává, jestli když najede na okraj mapy, herní plocha scrolluje automaticky, nebo až na tlačítko), zobrazování stínu a kvalitu stínu.

LOAD, SAVE - umožní uladit herní pozici (uladí se na začátku)

KONEC - ukončí práci probíhající hru

NOVÁ HRA - zahájí novou hru

Možné technické problémy

„Co mám dělat, když program skončil s hlášením?“

- **NENALEZENA GRAFICKÁ KARTA S VESA BIOSEM**

Je nutno počítat s chybou grafickou kartou, která splňuje normu VESA 1.2 nebo vyšší, nebo ji aktualizovat pod Windows.

- **NENALEZEN SOUBOR**

Pravděpodobně jste před spuštěním programu nevlážili CD-ROM „MUTARIUM“ na mechaniku.

- **NEDOSTATEČNÁ PAMĚT**

Je nutno likvidovat operační paměť, většinou levým obsazenou programem SMARTDRV, pokud spouštíme program pod Windows, ukončit spuštěné programy, nebo přidat virtuální paměť.

- **SOUBOR POŠKOZEN**

Je fyzicky poškozen. Je většinou CD-ROM, v tom případě si ji nechte vyměnit, nebo jsou na disku chyby na disku a v tom případě se pokusíte ho znova nainstalovat.

- **NENALEZENA MYŠ TYPU MICROSOFT**

Vás myš nemá připojenou myš typu Microsoft, nebo není v paměti počítače ji rozpoznána.

- **VNITŘNÍ CHYBA**

Tisk hlášení by se nemělo vyskytnout, ale pokud vyskytne, jedna o chybu v programu, za kterou samozřejmě omítováváme, ale nikdo nemí neomýlný.

- **Co mám dělat, když hudba a zvuky nehrájí korektně?**

Vás zvuková karta pravděpodobně není 100 % kompatibilní se zvolenou zvukovou kartou, nebo jste špatně zadali IRQ a adresu. Přesvědčte se proto, zda nastavení v programu SETUP.EXE odpovídá nastavení vaší zvukové karty.





Tak takhle vypadá ta Amerika...

Kingpin: Life of Crime

Temnou ulici osvětlovaly pouze dvě holé žárovky pouličních lamp a plameny, šlehající z barelu od nafty. Do špinavých uliček se nesly hlasy dvou mužů. Oba byli vysoci a rozložení, se zbraněmi zavřenými proklatě nízko.

Ve stínu za rohem se však rýsovala silueta další postavy, v jejíchž rukách se matně leskla ocel brokovnice...

"Tě vidím, Babe. Posílil mě Nicki, že prej máš vokázat peří. Zastavil ti hodiny, pač si nic nekydnul floydům, jak se nám donešlo z báň. Bejt tebou bych se chudelil a natáhnul perka nebo si Nicki pomyslí, že mu nechceš splatit ten glaif z el-pasa u Louie."

"Neměj péci a voplodní mi trubku, ne-

mam cundr. Čornul sem si nový hadry, abych vyčich vod sintru. Ten frajer, co mi patřily, se trochu cukal, tak sem mu zmával ksicht a pak mi z dárelu cpal i ciracha!"

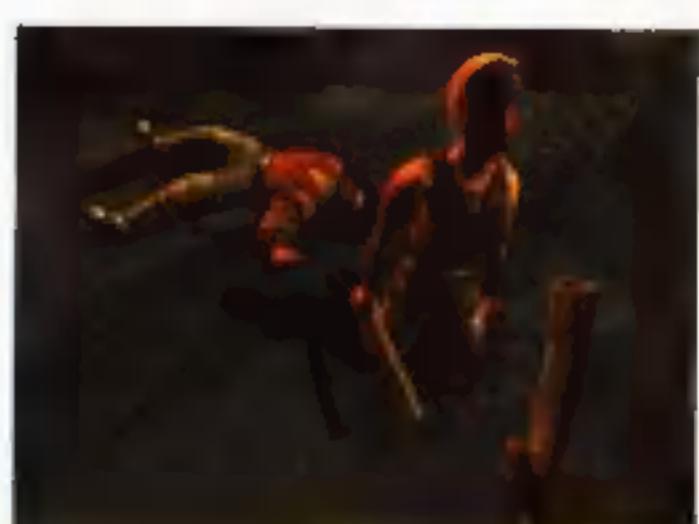
"Tys byl dycky moc hrr. Prej si uklidil sládkýho pyllocha, co do tebe tachul!"

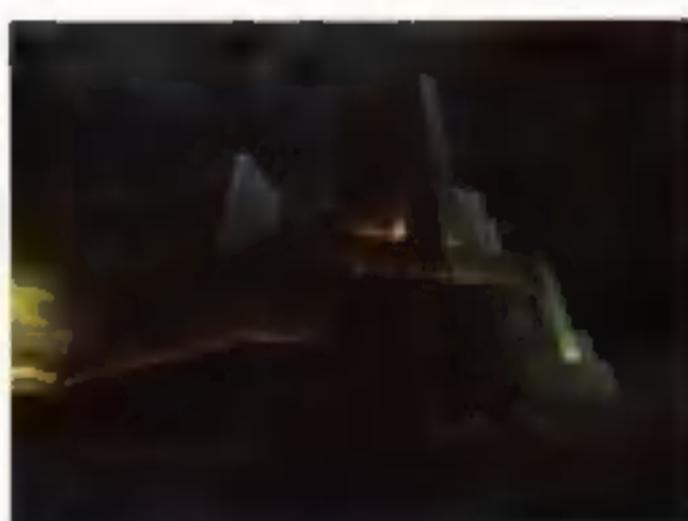
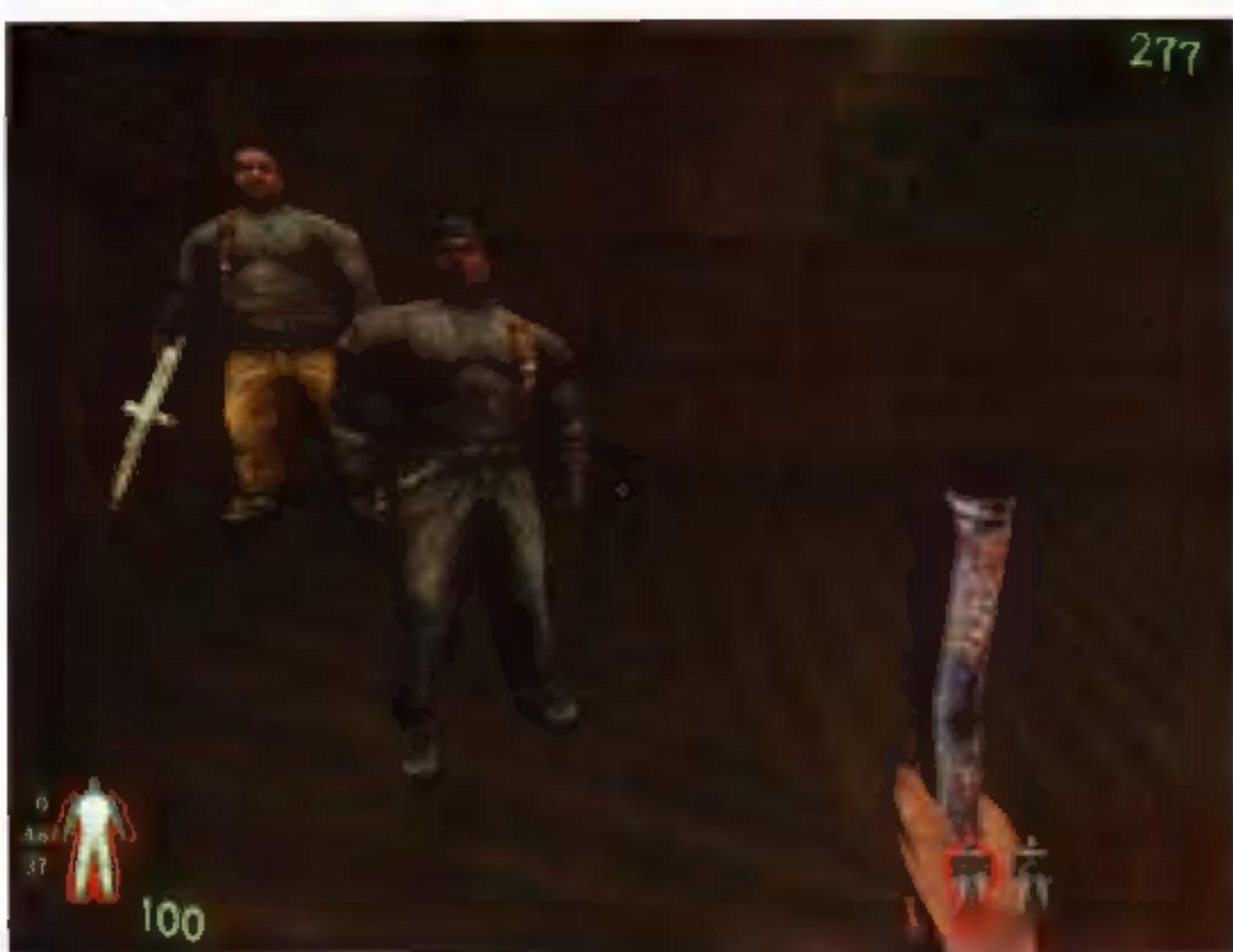
"Já myslí, že to týha pampeliška, a von zatím seděl důžo za waltr s drábama, ale jen proto, že se nešláb z fízlama a přišili mu rohyněl. Jak sem se chystal suvelit na bidle, vyrakeval na mě s fiňákem! Tak sem čapnul bido a..."

Postava ze stínu bleskově vyrazila vpřed. Tři rychlé kroky, ticho noči proří-

zl dunivý výstřel, pak ostré eval-cvak a druhý výstřel. Do tichého chropiště pak zazněl tichý smich a šustění desetidolarovek měnících majitele..."

Cítíte tu atmosféru? Úzké uličky, obývané bezdomovci, mrtvoly povalující se mezi haldami harampádi, rozpadající se budovy obývané fetáky a osvětlované jen mihotavým světlem ohňů založených v barelech, gangy ovládající čtvrti, kam se neodváží ani policisté. Volnost a svoboda, omezovaná jen tehdy, pokud nejste silnější než nepřítel. Do klišé brooklynské-





ho podsvětí pak stačí jen zasadit gangstera Thuga, nechat ho vyhodit z gangu, sledovat jeho cestu za pomstou a máme tu... Kingpin.

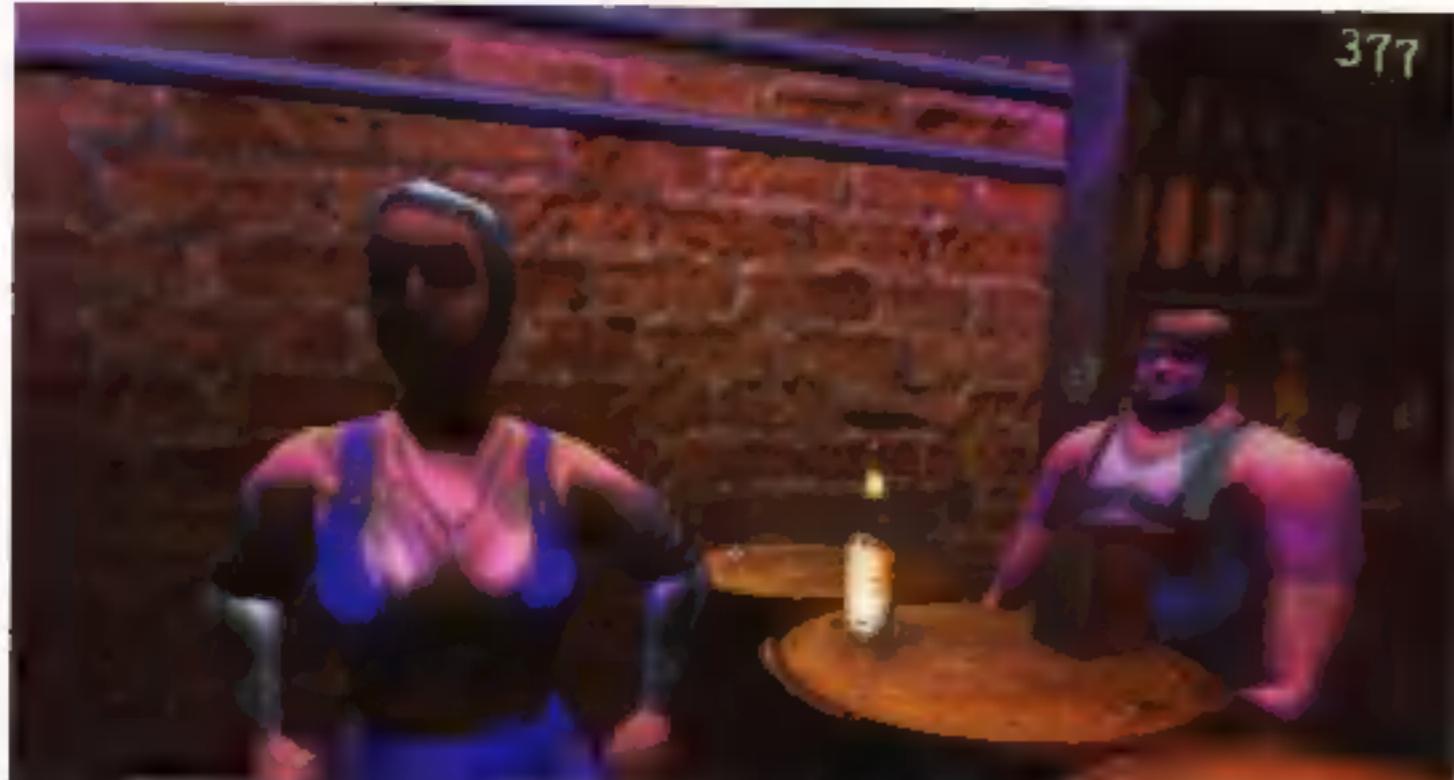
Po lovci fašistů, několika intergalaktických vojácích, akčním hrdinovi, predátorovi, alienovi a podobně havěti se nyní můžeme vžít do role něčeho trochu všeňejšího: stát se zločincem. Ne nějakým máslem, zcizujícím v sámošce housky, ani bossem světového formátu, ale ostrým hchem z "júsej". S naším hrdinou se seznámíte v okamžiku, kdy se probírá po nakládačce od svých bývalých "spolupracovníků", jež jej opouštějí s poznámkou, že jen kvůli starým časům má ještě hlavu na krku. Pak zjistíte, že jste de facto nikde a nikdo a nevete, co vlastně máte podnikat. Hra se vám tedy snaží, alespoň do jisté míry, nabídnout volnost a zároveň RPG možnost učit se, jak to v tomhle drsném prostředí chodi. Ústředním motivem je pomstít se bossovi Nickimu, ale když se káci les, litají třísky, a jak záhy zjistíte, okolo Poisonville se mi nějakou tu mrtvolku nekouká a ustřelit někomu hlavu je zde běžná výdělečná činnost.

Vše má ale nějaká pravidla. Většinu času strávíte na ulici, kde se většina obyvatel zná, a pokud po někom začnete stílet, zpravidla mu přijde na pomoc pár kamarádů a vy skončíte v pytlíku na odpadky. S každým můžete vést více či méně podnětný rozhovor, k dispozici máte kladnou (Yea.) a zápornou (Fuck off, bitch!) odpověď (po té druhé se zpravidla stílet). Kulturním a společenským centrem je bar, kde se udržuje přiměřeně a zařizují se kšefty: vesměs nějaké krádeže či oplácení návštěv sousedního gangu, vraždy na objednávku apod. Zde si také můžete najmout komplice, bud obyčejné - na nakládačky a stílení, nebo specialisty, jako je kupříkladu kasař. Tato možnost je skvělým nápadem a navíc je dovedena do naprosté dokonalosti. Za celou hru se mi nestalo, aby se můj parták někde zasekl, a v případě, že kupříkladu spadne ze střechy (a přežije to), mi kterou se dá dostat pouze budovou, stačí chvíli počkat a za

Zpracování

I kdyby byl Kingpin nejreálnějším vykreslením podsvětí pod Sluncem, bez





377

průměrného zpracování by se hitem nestal. Co se vizuální stránky týká, víc než moje pochvalné ódy vás uvedou v obraz screenshoty okolo. Skvělá grafika v highcoloru v rozlišeních od skvělých 640 x 480 po neuvěřitelných (a uvěřitelně pomalých) 1600 x 1200, plná velmi realistických detailů (kouř z doutníků, nábojnice ležící na zemi, podlaha opálená od plamenometu, pokud někoho s pokrývkou hlavy udeříte páčidlem, zaručeně mu s hlavy spadne, atd.). Grafika působí velmi realisticky a přitom má svůj osobitý styl - urbanistickej ráz připomíná Gotham City a ztvárnění osob psychologický komiks Maxx. Instalace nabízí možnost instalovat či neinstalovat krvavé detaily, pokud vám to věk dovoluje, volte "krvavou" instalaci. Pokud si vzpomínám, všechny hry, které "zobra-

zují scény brutálního a zbytečného násilí" patří mezi nejoblíbenější tituly (Carnageddon, Phantasmagoria, Crusader) a s Kingpinem to určitě nebude jinak. Zejména s brokovnicí a plamenometem zažije otrlejší hráč netušené orgie, neboť při nějakém větším střetu to vypadá jako v hitu od Jany Kratochvílové "rej těch rukou, nohou, těl...". Novinkou je i odrážení granátů vypálených z granátometu nejen od stěn, ale i od těl protivníků. Stejně jako v Half Lifu záleží do jaké části těla střílejte; každá postava je "rozdělena" do patnácti "sektorů", jež mohou být i chráněny neprůstřelnými vestami, kalhotami a helmy a jejich zranění se odráží i v bojeschopnosti nepřítel. Sledováním krvavé stopy se dá stopovat unikající gangster, což je další výhoda poněkud brutálnějšího po-



274



jetí hry. Vše je pochopitelně vyváženo hardwarovými nároky a nutnosti akcelerátoru, ale bez něj si už dnes můžeme pustit 90% her akorát na nohu, není-liž pravda. Připravte se taky na dosti drastickou velikost instalace (viz tabulka).

Zvuky odpovidají lafce nasazené kvalitou vizuální stránky hry. Ruch baru, vrzání dveří, nenávistné výkřiky nepřátel a jejich následný jekot (obzvláště pokud hoří), to vše pěkně dokresluje atmosféru. (Neobvyklý dovršek, co?) Až nějaká hra přijde s opravdu podstatně lepším ozvučením, než je dnešní standard, koupím si SB Live!.) Hudba, která vás vtipně doprovází pouze na místech, kde mají strážní, bezdomovci či barmani puštěné rádio, je od hip-hopových Cypress Hill. Skladby jsou pouze trif a nejde o tituly původní, ale převzaté z jejich tuším posledního alba. To ale nic nemění na faktu, že do daného prostředí sednou jako šnekovi ulita.

Multiplayer

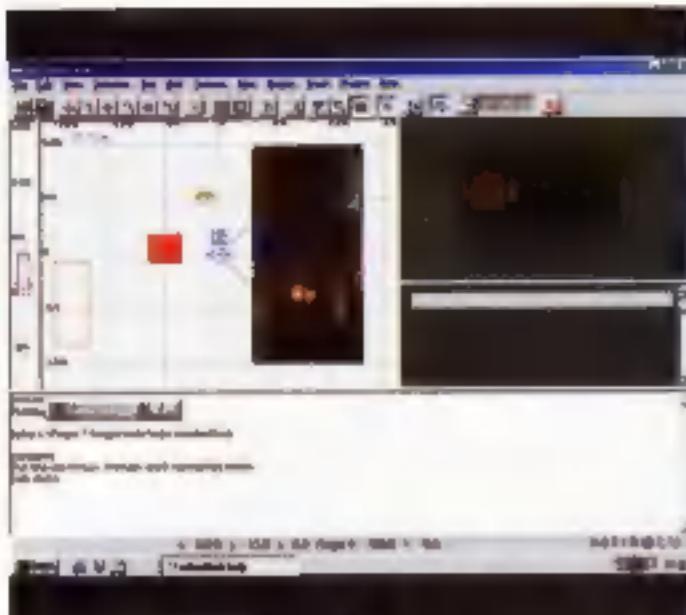
Multiplayer je důležitou částí každé hry a 3D akce zvlášť. Každá vytvářená postava se sestává ze tří částí plus nějaký ten doplněk (čepice, cigárko...), takže pokud máte pětašedesát kilo jako já, můžete se stylizovat do podoby Ramba a napravit si tak komplexy. Deathmatch si můžete doprovádat v osmi levelech původních, ovšem u takového titulu jako je Kingpin, rostou servery pro války gangů po internetu jako houby po dešti. Chcete-li do hry vnést trochu více taktiky, zvolte Gang Bang. V něm je cílem soupeřících gangů obstarat daný obnos dřive než nepřítel, jako zdroj financí slouží jak schránky obeecně přístupné, tak oponentovův sejf. Na úspěšnost hraní počet fragů nemá vliv, takže spíš než honba za zálezy na pažbě je třeba zapojit opravdu promyšlenou týmovou spolupráci.

Editor

Na Kingpin CD najdete QERadiant editor, poměrně složitý program pro tvorbu map. Jde o builder a renderer, ovládání je asi nejpříbuznější 3D Studiu Max, samozřejmě je však několikrát jednodušší. Nabízí všechny funkce, které při tvorbě budete potřebovat, a řekl bych, že se to za chvíli bude na Internetu editovanými mapami jen hemžit.

Výhrady. Rechezovat hru, která je bez chyby, to by byla strašná nuda. Proto se asi snaží výrobci nám recenzentům udělat radost a nezklamal mě ani Xatrix. Začnu spíše upozorněním než kritikou: po delší době, strávené hraním Kingpinu, si uvědomíte, že to s tou volností nebude zas až tak žhavé. Každá hra musí směřovat odněkud někam a na správnou cestu vás scénáristi musí neustále navádět. V kaž-





dé lokaci je tak pět deset uliček, bar, obchod, pár otevřených domů, plus skladště nebo továrna nebo něco na ten způsob. Do některé z budov získáte přístup už splněním nějaké zakázky, stejně tak se zpravidla díky lokálnímu bossovi dostanete do další mapy. Potud vše v pořadku, odstavcem výše jsem se chlél vyhnout tomu, abyste získali pocit, že je Kingpin rozlehly jako Daggerfall.

Co je však rozhodně nedotažené, je vyjadřování hlavního hrdiny. Jak jsem se už zmínil, ke komunikaci slouží dvě klávesy, jedna pro kladnou, druhá pro zápornou odpověď, či spíše hlášku. Ať se však snažíte sebevíc, kloudnou větu z Thuga nevytískáte. Na otázku "Will you do it for me?" (tuto větu si mohou i neanglickináři v rámci naší integrace do Evropy za domácí úkol přeložit) odpovíte "?????" nebo "So what's up?", případně obdobnou variaci. Uznávám, že leckterý pouliční bourač má tak šest tříd základní školy,



ovšem debilní gangster ani na ulici příliš dlouho nepřežije, že. Nevychytané je též zvyšování obtížnosti. Opravdu reálná, ovšem jen ze strany vaši ve vztahu k nepříteli (tuto krkolomnou vazbu ihned vysvětlím), je hra pouze na nejlehčí obtížnost. Tím checi říct, že při obtížnosti novice přijdete k postavě, vytáhnete brokovnici a z metru ji ustřelíte hlavu, ale vy vydržíte asi jako Arnold v Komandu. Na obtížnost nejdělsí pro změnu přijdete k postavě, vytáhnete brokovnici a vystřelite, nic moc se nestane a záhy jste ubit

trubkou. I zlatou střední cesta, obtížnost normal, je už od reality na hony vzdálení. Řešením by bylo zvyšování obtížnosti alternativou k pouhém upravování výdrže vaši a nepřátel, třeba zlepšováním AI.

Verdikt

Vyšetřovaný Kingpin; postavte se, připáče a vyslechněte výrok soudu: jménem Excaliburu, odpovědi na otázku "Je Kingpin dobrá hra?" jest: "Kingpin je výborná hra". Na otázku "Je lepší než Half Life?" odpovidám "Bohužel ne."

RATTLE

HRATELNOST

87

- **Pře:** Originální pojetí hry i multiplayeru, ovládání kompliků, konečně nezachraňuje svět. **Proll:** Dialogy, zvyšování obtížnosti (viz odstavec Výhrady).
- **Firma:** Xatrix Entertainment/Interplay. **Systém:** Win 95/98. **Harddisk:** min. 570 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Grafická podpora:** OpenGL, 3Dfx. **Jazyk:** anglický.





Shadowman

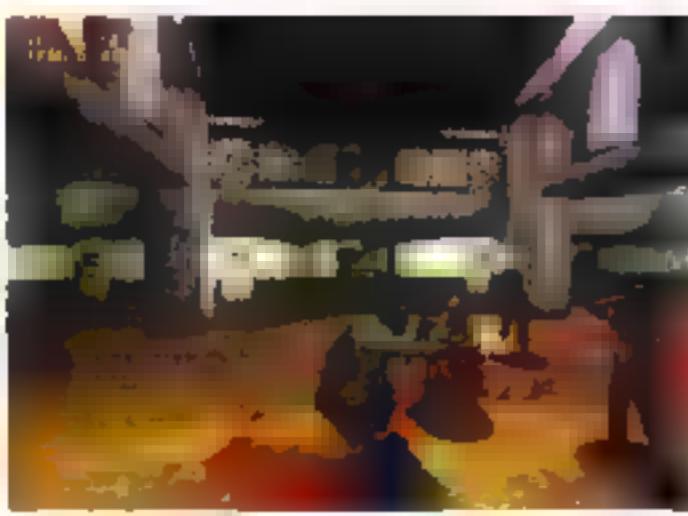
Mrazivý pocit se usadil někde okolo zátylku. Strach z čehokoli, co se jen pohně, hysterie a paranoa. To všechno je Shadowman.

Alan Edgar Poe jednou řekl, že s přibývajícím koncem druhého tisíciletí bude vznikat v lidské duši touha návrátit se zpět k magii a mystice. Éra strojů, která zcela uchvátila mysl našich pra-pradědů, pozvolna končí a blížící se Milénium přináší s sebou otázky, na které nám věda ještě odpovědět neumí. Možná proto mnozí z nás hledají vysvětlení daleko za hranicemi lidských možností. Není divu, fragmenty magie se totiž kolem nás doslova "povalují". Naše historie je plná událostí, které jsou kouzly a zázraky přímo prošpikovány. Nemusíme ani zabíhat daleko: V čele anglic-

kých mýtů nestojí nikdo jiný než slavný čaroděj Merlin. Egypťané ~~zase~~ vyprávějí o neuvěřitelných kouscích kouzelníků, kteří sloužili pro mnohé faraony (jen se běžte podívat na Mumii - pozn. pž). Ale snad nejjazdimavější legendy se točí okolo magie Voodoo. I v dnešních dobách se tato magie stále hojně praktikuje (to se u jiných starodávných umění říci nedá). Hlavně se tak děje v oblastech Afriky a jižní Ameriky. O Voodoo se budeme právě bavit.

Jeden takový bezvýznamný studentík magie všeho druhu si přiřichne k opravdovému Voodoo, sile, jejíž přimočarost

se nedá se žádnou jinou magií srovnávat. Nikdy nedělejte tu samou chybu jako on! Jsou věci, se kterými se nedá jen tak po hrát. Pravidla v magii jsou jasně stanovená, tedy alespoň ty co známe, a jedno z nich praví, že vše na co magii použijeme nás něco stojí. V případě Mike LeRoa je to pravda až smrtelně krutá. Mikeův obřad si vyžádá životy jeho nejbližších - matky, otce a mladšího bratra. Aby cena, kterou zaplatil byla ještě znásobena, stává se tento bezvýznamný mladík osobou či snad lépe říci bytostí, která není postižena tak lidskými problémy jako je citli-



vost vůči plynutí času nebo nemocem. Stává se Avatarem. Velkou neznámou na šachovnici osudu. Mohou mít bohové sny? Jestli ano, tak se jim zdá o muži s planoucím pohledem a zářící maskou na hrudi, který se volně prochází mezi realitami světů a hořce se vystnívá svému osudu. Dokonce ani oni nemohou ovlivňovat jeho existenci a budoucnost. Osud je někdy nadřazen i jím. Shadowmanovo poslání je zachránit svět, a to už je něco.

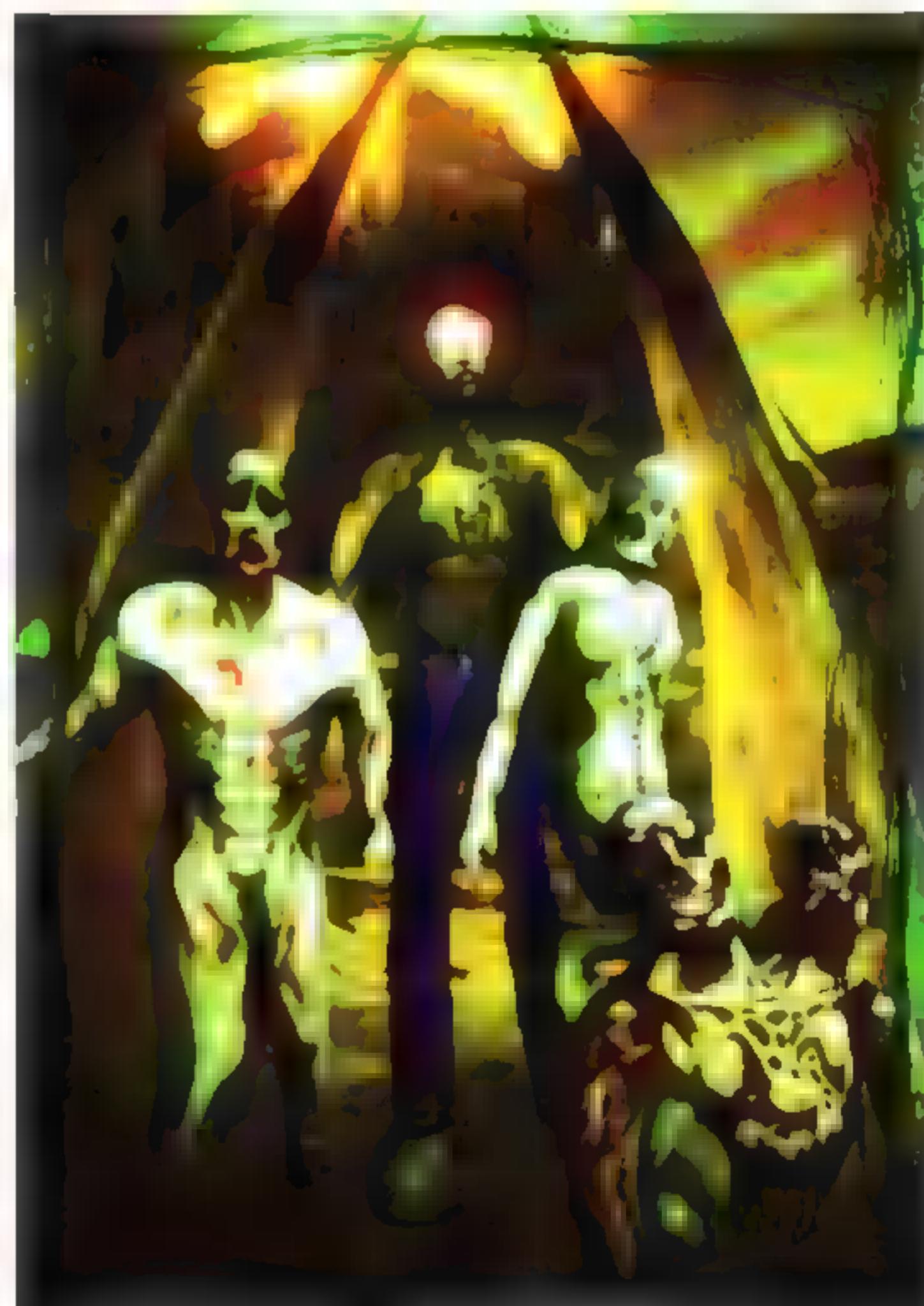
Víc hlav, více rozumu platí i zde. Jedním z mála přátel, které Shadowman má, je kněžka Nettie, která ho instruuje a radí, co a jak. Na svůj věk vypadá až neuvěřitelně dobře a netušili byste, jak moudrá tato paní je. Svět lidí je opravdu krásný, díky se přirovnat k diamantu, kde každá jeho ploška odráží něco jiného a jinak. Za zachování tohoto světa musíte být připraven zaplatit i cenu nejvyšší. Tenhle fakt si uvědomíte už při první cestě Shadowmana ve stříbrné hárce čarokrásné přírodou. Prostředí, ve kterých se Shadowman pohybuje jsou opravdu nádherná, ať už, co se týče barevnosti nebo detailnosti. Jak už bylo zmíněno Mike LeRoa alias Shadowman není omezen pouze na tento svět, ale může, pomocí plyšového medvídku (medvídka z Bogoty? - pozn. př.), cestovat i do dimenze, která je nazývaná Deadside.

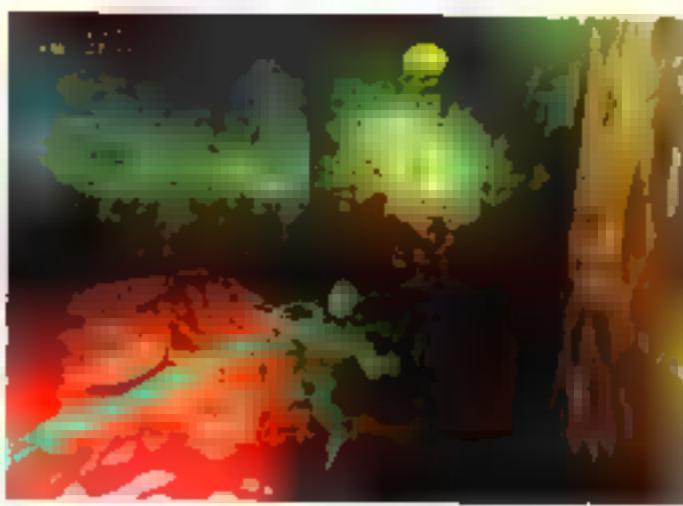
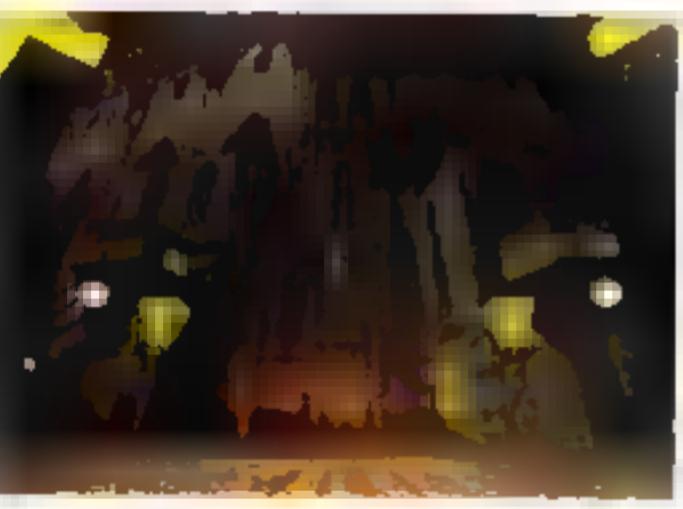
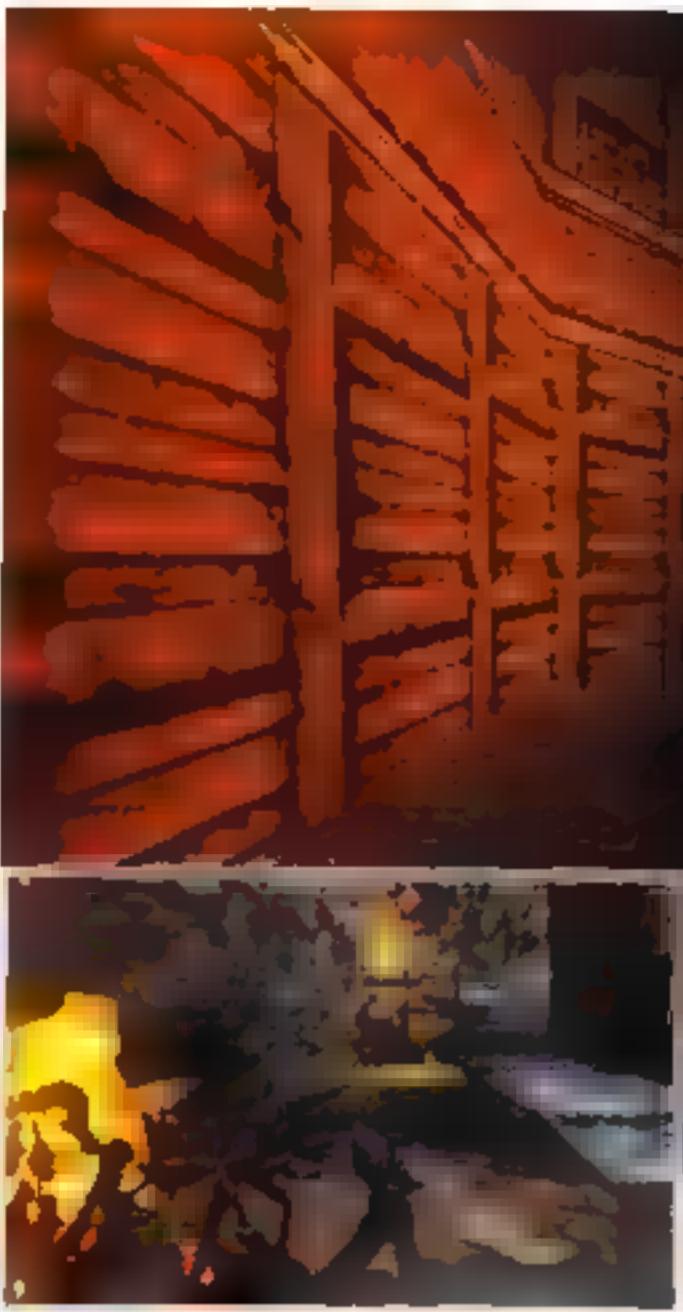
Deadside, nebo-li hše mrtvých, je oponentem našeho světa. Tam, kde u nás záti slunce a slyšíme veselé trylek ptactva, tak v říši smrti bloudíme stíny a posloucháme neustálý pláč a nářek. Nejlépe se dá toto temné království přirovnat k Zemi za zdi, která byla popsána v knihách nejslavnějším kouzelníkovi drakopánovi Zeměmoři - Gedovi. Když Shadowman prochází stinnými zákoutími a hledá pravyláštní vaky na duše, začináte pozorovat, že se pomalu, ale jistě odpoútáváte od této reality a bloudíte s ním. Strašlivé skfeky a neustálý pláč doprovází jeho kroky v této zemi nebytí. Bezbarvé postavy se plíží bezcítě sem a tam a jediná věc, která je může odpoutat od jejich muk je právě Shadowman. On jediný je zde návštěvník, v zemi kam by se mnozí nechtěli podívat ani na vteřinu. Jeho pobyt zde je limitován zásobou magické energie, kterou z něj sní právě bloumající duše. Jediná obrana je chtě nechtě použít zbraň. Dívce ženy a děti, ted bezvýrazná šedivá stvoření ho prosí a nařikají, aby je ušetřil. Nebo možná? Možná ho prosí, aby je už konečně zbavil tohoto věčného strádání, života, který se už dávno nepodobá ani tomu, na co dříve mysleli ve svých nejstrašnějších představách. Kdo ví. Skutečnost je taková, že cesta stínového muže je lemovaná těly rozpadlými na prach a červeně zářícími

dušemi, které opustily své polotělesné schránky. Uvolněné duše chvili zaří, pak pozvolna zhasínají a jejich matérí zvolna mizí, pokud ovšem nejsou sebrány k posílení Mikeovi životní síly v tomto světě. Bloudící duše nejsou žádnou hrozou pro poutníka takového kalibru jako je Shadowman, jinak to je ale s démony, kteří jsou ve světě mrtvých doma.

Ti jsou častokrát velice tuhým soupeřem a nikdy nepohrdnou soustem, které jim přijde přímo před tlamu, zobák nebo nosadlo. Velmi oceníte možnost, že Shadowman umí používat obě ruce nezávisle na sobě. Máte tak možnost kombinovat kryci sféru z ruky jedné a sršení plamenů z kouzelného kolíku drženého v ruce druhé.

Specialitou této hry je, že jakmile protivník, kterého právě solíte svoji palbou, v určité okamžik padne na kolena a ted nastává okamžik, který se nesmí propásnout. Bud uštědříte nepříteli poslední ránu z milosti nebo tento okamžik propásnete a potvorník zregeneruje svoje síly do maxima a může se celý tyjátr opakovat. Často se stává, zejména pak v posledních levelech, kde už jsou příšery megatuhé, že tento spásný výstřel propásnete, protože se už zaměřujete na ostatní nepřátele, kteří na vás zle dotírají a obžívá mrtvola si vás pak pěkně podá. Vzhledem k tomu, že úrovní v zemi mrtvých je deset, tak vás čeká pořádná fuška. Na odpečetění každého vchodu do nižšího podlaží potřebujete určitý





počet vaku na duše, které se různě sikaně povalují. Aby nebylo radosti zadost tak jich je ve hře hned 120 a jsou ukryti tak dábelsky. Je při jejich hledání začne tráva růst a bříza se zelenat a strávite tím opravdu hodně času.

Cím hlouběji se Shadowman dostává do srdece celého pekla, tím jsou i příšery inteligentnější a odolnější, a vaše síla roste. Mikeova cesta povede i do normálního světa, kde máte za úkol zlikvidovat pět nejkrvavějších vrahů, které kdy země nosila. Tito zabijáci jsou schránkami pro duše těch Nejstarších. Tyto staré pekelné strojení si libují v opravdu nechutných praktikách, při kterých tečou potoky krve. Tito vrazi jsou schopni předvádět výkony, které daleko převyšují možnosti normálních smrťníků, ale vy také nejste normální člověk a tak jsou řance alespoň trochu vyrovnaný.

Likvidace členů Pětky je neuvěřitelně složitá a obtížná. Už zabit jeden jednoho masového zabijáka je práce strašně hustá, a to ji zopakujete ještě čtyřikrát. Ke zničení těchto podivných individui máte k dispozici

ci arzenál zbraní, za který by se nemusela stydět ani malá armáda: normální pistole, brokovnice, kulomet a smrtonosný violátor.

Až problémy spojené s likvidací Pětky je nás svět neuvěřitelně krásný a budete željet, na něm nepohudete moc dlouho. Zato v říši mrtvých si to užijete. Jak bylo řečeno, 10 levelů vás odděluje od vašeho cíle. Mike se bude proplétat temnou změti chodeb, prázdní, zákoutí, krvavých potoků, černých fiček za stálého nářku, který je pro Deadside charakteristický. Celý tento svět je postaven podle logiky, která je na hory vzdálena té lidské. Když se zamyslite nad tím, že Shadowman je poslední překážka před nastolením tohoto řádu na našem světě, pochopíte, že žádná cena je dost velká.

Centrem změti chodeb a tmavých průlezů je Asylum. Místo, kde realita nabývá jiných rozměrů, se změní ve skutečnost a skutečnost v sen. Shadowmanovo bloudění po Asylu bude plné krvavých cel a zbloudilých duší. Jediné, co si odnesete z těchto prostor bude dlouhotrvající pocit, že peklo je jenom místo v duši, které si stvořil sám člověk. Postupem času se budete učit nové dovednosti a sbírat fascinující voodoo artefakty, které vám pomohou dostat se na jinak nedostupná místa. Naučíte se věci, kterých se vám dříve nezdálo. Shadowman bude dělat čest svému jménu. Absolutní temnota pekla bude ve srovnání se Shadowmanovou temnotou v duši jen stín procházející peklem, kam jiná bytost než démonická nevstoupila. Vy dokážete, že tvorové, kteří nikdy nepoznali strach se jen při vyslo-



MAGIE VOODOO

• Voodoo je druh starodávné magie, která vznikla na africkém kontinentu. Praktikovali jí černošští šamané, kteří se starali o bezpečí svých členů kmene. Z rozšířením černošské rasy do okolního světa se zároveň rozšířilo i Voodoo. Uchytlo se zejména v oblastech jižní Ameriky, navzájem konkurovalo s domorodou magií nazývanou Makumbou. Charakteristickým rysem Voodoo je obětování zvířat, zejména černých kohoutů a vnitřních orgánů. známe je tvoření idolů, malých panenek, pomocí kterých se přenáší na cílený subjekt požadovaný efekt (pélení, bodání, řezání atd.). U několika cestovatelů, kteří se podrobili zasvěcení Voodoo, došlo k paralýze mozku a mozkovým poškozením.

veni vašeho jména rozklepou strachy. Připravte se na to, strávite hodiny a hodiny hledáním jednoho proklatého vaku, aby jste mohli postoupit do další úrovně. Ze začátku nebudete vůbec chápát, proč vlastně tuhle hru hrájete a trávite u ní svůj druhocenný čas, ale s postupem času chápou začnete. Jen málokterá hra vám poskytne takovou herní atmosféru, která je plná fantastické grafiky a skvělých zvuků.

Grafika je jedna z věcí, která pomáhá navozovat to pravé rozpoložení, které je pro hrání této hry zcela nezbytné. Budete se ko-



chat monstróznosti podzemních staveb, hofkou krásou deadsidových exteriérů a detailnosti vašich protivníků, které leckdy uvidíte tak zblízka, že nebudete ani stát. Podobně je zvuk. Veskrze všechny zvuky ve hře a zvláště pak kvílení a pláčíci nařky v zemi mrtvých jsou fantastické. Už při prvním úhozu do kláves víte, že máte co do činění s hrou na úrovni. Ani za nic bych si to ze Shadowmanem nevyměnil, abych procházel agonické krajinu a trásl se hrůzou. Ale Shadowman to zvládá opravdu skvěle. Tenhle pohublý mladík s brejličkami a maskou na brudi v sobě skrývá sily, které se teprve učí znít a postupně používat. Všechni mu budeme fandit, aby dosel k cíli, který není bezplat jeho, ale on se ho rozhodl přesto splnit. Koneckonců to záleží i vás, jak všechno dopadne...

TOMÁŠ STAMĚK

HRATELNOST

85 %

- Typ hry: Akční / adventura. Pro: Temná atmosféra, která vás dokonale pohltí a dokonalé technické provedení. Proti: Zdlouhavost, absence mapy.
- Firma: Acclaim. Systém: Windows. Doporučeno: 64 MB RAM, akcelerátor. Minimum: 32 MB RAM, akcelerátor. Harddisk: 700 MB. Počet hráčů na 1 počítač: 1. Počítač: 1. Jazyk: anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Shadowman**. 85 %. Vrcholné deprezivní realistická adventura soubíjící dobrá a zla. Výtečně zpracovaná vizuálně mrtvých.
2. **By The Sword**. 80 %. Dlouho očekávaná bomba, která taková bomba nebyla.
3. **Tomb Raider II**. 75 %. Lara Croft opět v akci. Výborné pokračování velmi úspěšného titáku s hlavní hrdinkou, jejíž proorce 100-50-90 nebudou nikdy pomenuty.
4. **Tomb Raider III**. 75 %. Roztočená kolem hřeprůmyslu těžko zastavují. Lara "Strikes again".





Command & Conquer: Tiberian Sun

Nemá cenu schovávat se před sluncem. Tiberium vás stejně dostane.

Příši spojovatelská jednotka – válečné pole

"Panc, máme spojení."

"Díky, vojine."

"Pane, poručík McNeil, jsme právě nedaleko Temple of NOD."

"Skvěle, poručíku, zahájme odpočet. Úder lon kánonem a je to." "A mimo-chodem, poručíku. Dobrá práce."

"Díky, pane!"

"Pět, čtyři, tři, dva, jedna..."

@#\$%^CRASH%#@%^

"Jó, je to za náma. Kaneova prdel je těd někde v trapu. Světe, jsou tu lepsi dny."

Velitelství GDI – kdeš v Americe

"Poručíku, vaše práce v bitvě u boudounost země byla unikátní. Po projednání v všech okolnosti se vám velení rozhodlo udělit dva dny volna. A nezapomeňte, že do kroniky útvaru jste byl již zapsán. Užijte si je."

"Díky, pane."

Letecká základna jednotek GDI – Amerika – 31. srpen 2030

"McNeil. Nemyslete si, že když máte předka hrdinu, budeste tu masér. Máte štěstí, že vám zejtra začíná dovolená. Jinak

byste viděli. Nemám rád tipky, co si hrajou na frajery. Tak se shalte a podejte. Ať už vás tu nevidím."

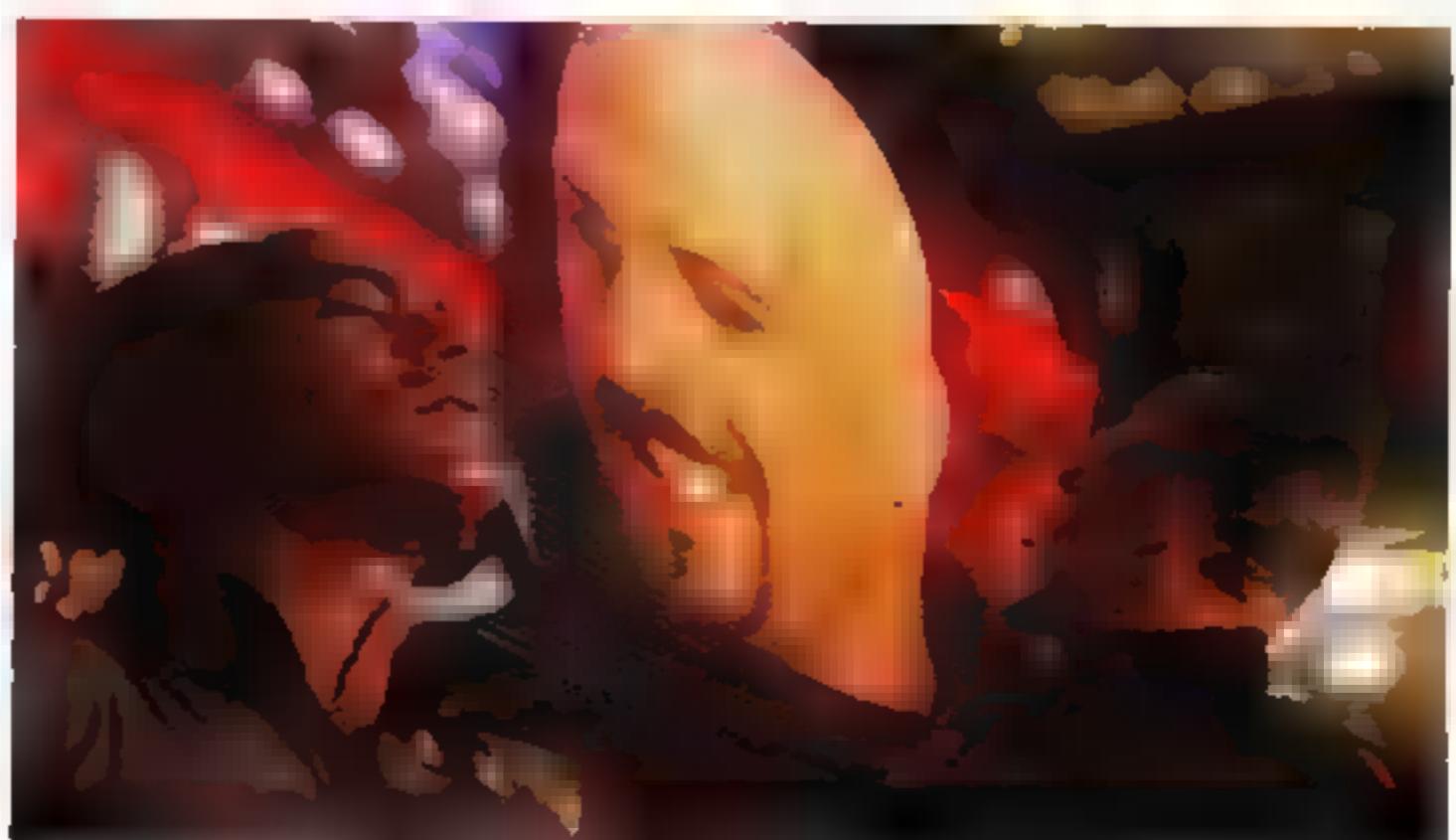
McNeilův domov – Amerika – 2. září 2030

"To si děláš srandu. že si povolanej na frontu. To nemaj nikoho jinýho? Dýl si

doma jenom den."

"Hele nech toho. Samo dobře víš, že je výjimečný stav. Každej musí."

"Jo. Ale taky dobře vím, že máš ženu a dítě a ty na tebe celej rok čekaj a když už tu seš, tak daj výjimečnej stav. Ať jdou do prdele."





"Nech toho, nemá to cenu. Prostě musím. Dovolenou mi daj pak."

"Jasně. Nebo tě přenesou ve futrále."

"Nech toho. Si hmusná."

"A armáda není?"

"Ale živí nás, tak mlč."

Polní velitelství – Severní Mexiko – 2. září 2030

"Vojín McNeil!"

"Zde."

"Dobře, jsou tu všichni. Dobře mě poslouchejte, nebudu to vickrát opakovat."

"Snad nikomu zde nemusím představovat pana Kaneho."

"Všichni jsme si mysleli, že je v trapu. I já, i vy. Dneska ráno se s námi spojil. Rozhodně nešlo o hologram nebo jiný podvod. Byl to on sám. Ještě včera bych přisuhal, že je mrtvej, ale ne dnes. Život je změna."

"Bohužel to není poslední špatná zpráva. Kdyby nás Kane pozval na čaj, nebyl by dneska výjimečný stav!"

"Ten pošuk nám zase vyhlásil válku."

"Asi nechápe, kde je on a kde mi."

"X let vývoje a co oni - nic. Jsou v troskách. Ale jak chtějí. Bude válka. Ale můdste se. O nic nejdce. To bude bleskovka. Proti rozšířenému bratrstvu nemůžeme prohrát."

"Vojáci je na vás, abyste ukázali, co je ve vás. Pro ženy, děti a pro vlast!"

(sborově) "ZA VLAST!"

Už se vám někdy stalo, že jste si mysleli, že je někdo mrtvý a on nebyl? Ne? Nevadí. O Kaneovi si to myslí celý svět. A není. A co víc, myslí si, že je na tom ještě lépe než dřív. A promiňte, ještě sem vás nepředstavil.

Kane byl vůdce v podstatě teroristické organizace Bratrstvo NOD. Je brutální a to mu přináší oblibu. Nebrání se poku-

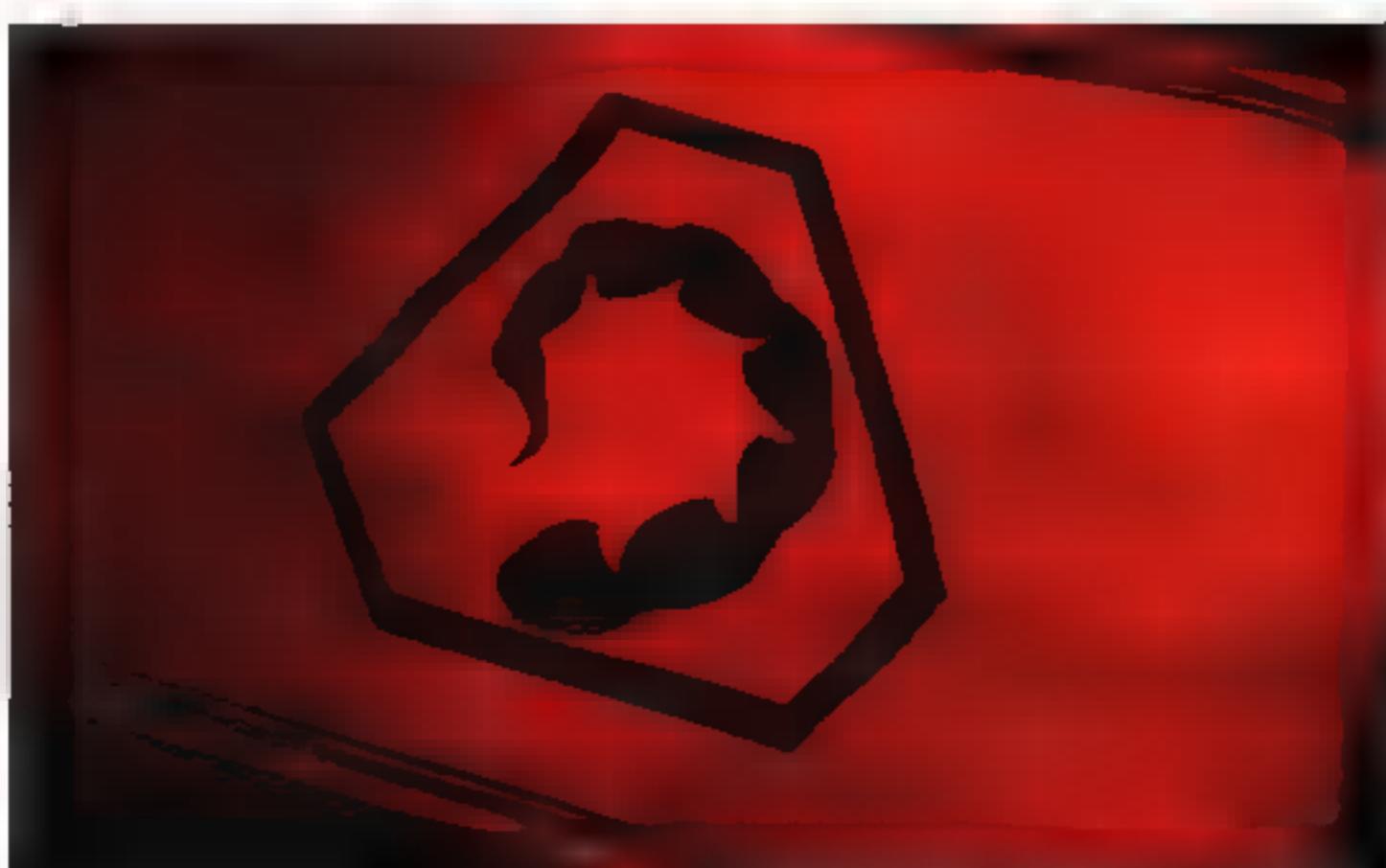
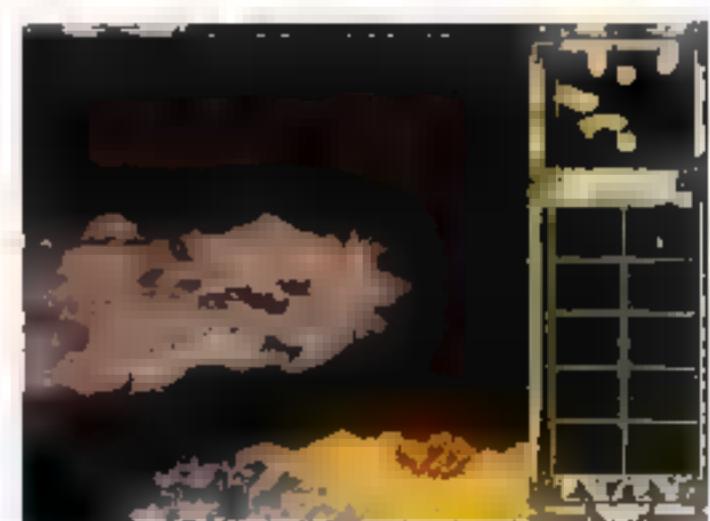
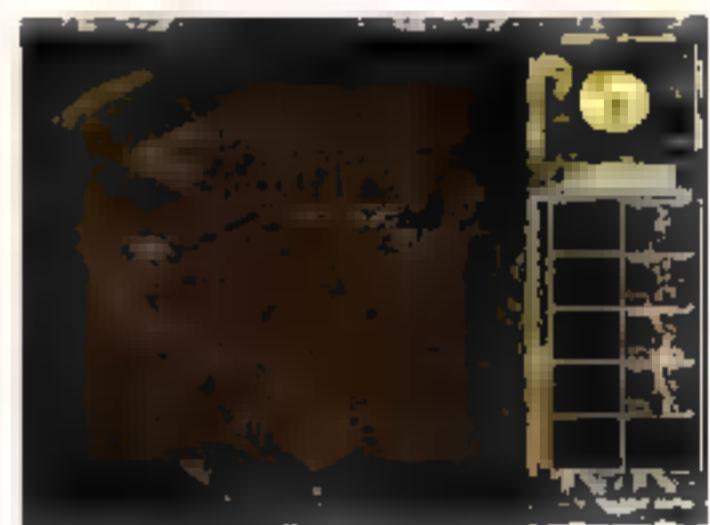
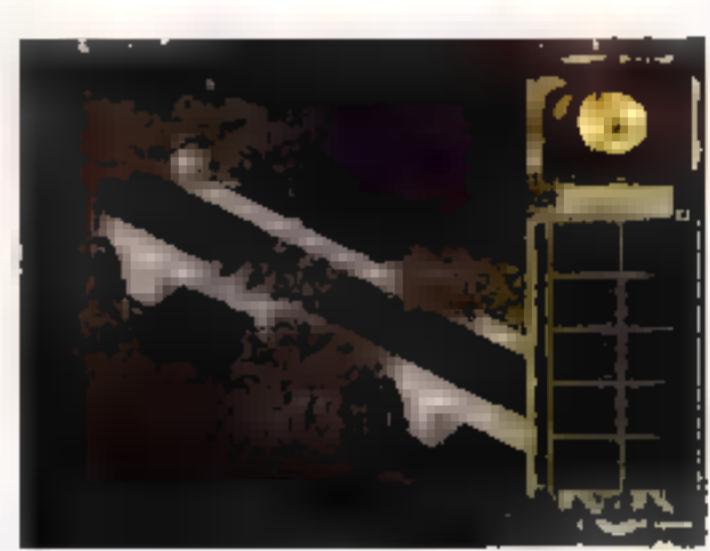


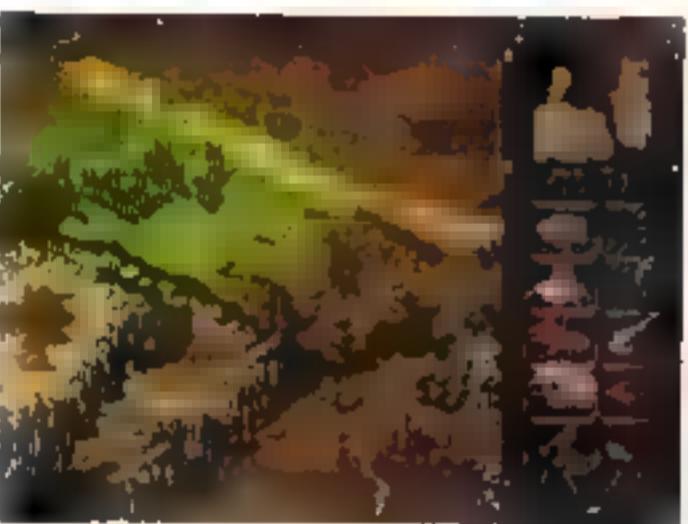
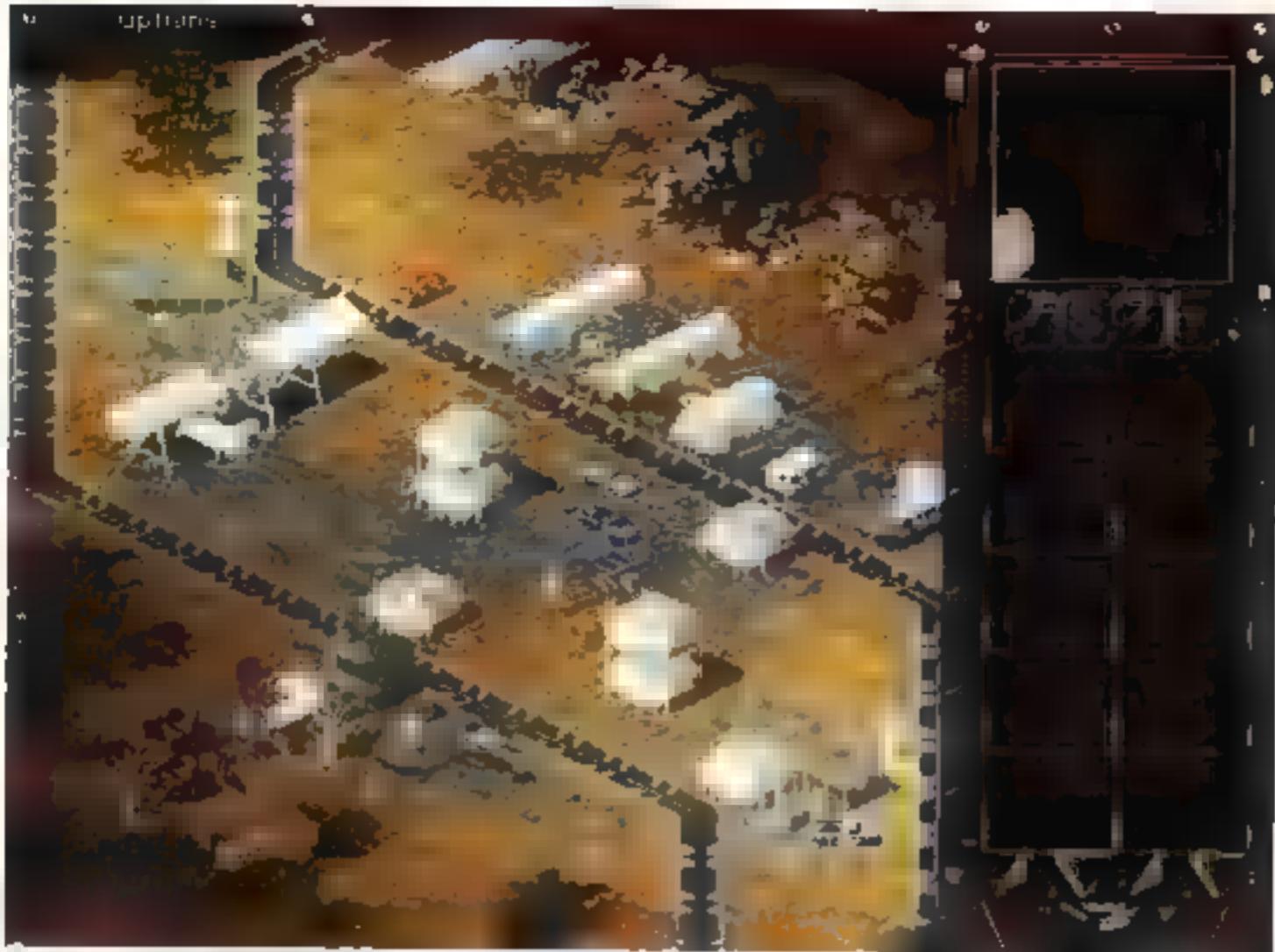
sům na lidech, ba co víc, přímo je doporučuje. Jeho následovníci ho slepě poslouchají a považují ho za boha. Dnes však stojí před rozpadlým a rozhádaným bratrstvem. Podle něj je však otázka času, kdy ho znova ucelí a konečně dokáže svůj sen. OVLÁDNOUT SVĚT.

Podle všech Kane zahynul při zničení chrámu bratrstva. Dnes je pravda jiná. Prvni, komu naskočily vrásky, když se o Kaneovi dozvěděl, bylo velitelství GDI (Global Defense Initiative).

GDI je hlavní obrannou silou země. Jejich porážka v podstatě znamená ovládnutí země. Pod GDI spadají všechny armády světa. Už první a bratrstvem stál GDI hodně sil, ale nikdo by si to nechtěl zopakovat. GDI věří, že rozšířenost bratrstva jim bude hrát do karet a doufají v rychlý konec konfliktu. Po technologické stránce jsou na tom rozhodně lépe. Jejich jednotky jsou po léta využívané a zkoušené. V tom je jejich výhoda proti jednotkám NOD, které jsou spíše závodnické.

Každě straně jde samozřejmě o svou jiného. Jedni bojuji pod vlajkou orla (GDI), druzí pod vlajkou štítu (NOD). Jedni chtějí mír, druzí moc. Je jen na vás, kdo je vám milejší.





A já zatím teknu něco přímo o hře.
Grafika

**Grants
to Western**

ve Westwoodu na to sli opravdu dobré. Prohlédli si všechny strategie, které už do dneška vyšly a vzali to nejlepší. Grafika snad nejvíce připomíná hru Starcraft. Dělá použitý styl grafického zpracování. Žádné 3D, žádné polygony a textury. Ne. Tady je to hezky bitmapové, tzv. pseudo 3D. Nernzhoduje tedy, jestli máte nebo nemáte 3D akcelerátor. Grafika bude stále stejná. A když už jsem se zmínil o tom Starcraftu. Jednotky v TS (to má znamenat Tiberian Sun) jsou dost malé. Mapa pak sice dostává větší prostor, ale hráč aby si k ~~mapám~~ namontoval lupu. Nutno však uznat, že i přes nevelikost jednotek a ostatních blbůstek, je vše perfektně do detailu prokresleno a jako celek to vypadá opravdu skvěle.

Hudha

Tahle série měla vždy naprostou úchvatnou hudbu. Opravdu jsem byl pln očekávání jak zvukové vlny pohladí moje uši. Naštěstí jsem nebyl zklamán. Všechny skladby hrající na pozadí boje jsou do-

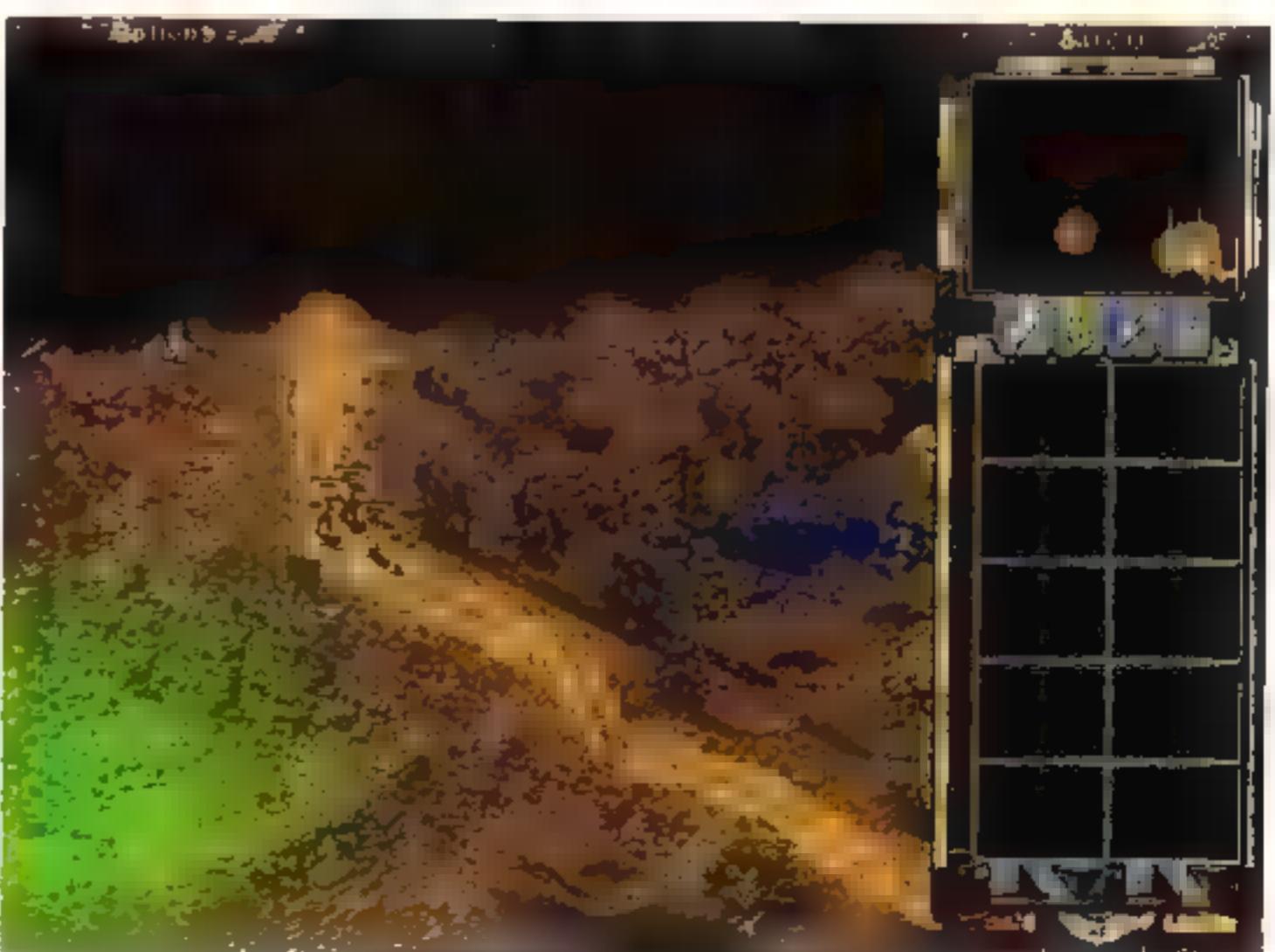
konalé. Nestalo se mi, že bych musel hudbu vypírat. Skvělý je také fakt, že hudba byla dobré slyšet i v průběhu mise. Někdy se mi stává, že hudbu během mise neslyším. Tady ne. Je vážně pohoda vychutnávat si hudbu i během hry. Ať už se vám libí Karel Gott, Lunetik nebo GNU, bude te s hudbou v TS spokojeni.

Ovládání

Všechny strategie se předhájí v tom, která z nich má lepší a lehčí ovládání. Dle mého názoru je králem v ovládání právě C&C. Neznám hru, která by se dala ovládat lépe a rychleji. Starcraft měl ovládání podobné, ale výstavba jednotek či budov nebyla tak ideální a chtěl-li se člověk chytat i v multi-playeru, musel se stejně naučit zkratkové klávesy. V ovládání je to, co čini tuhle hru přímo ideální pro začátečníky. Už od první minuty hrani se chytále a ten pocit vám hned tak nezmizí. Na razí jsem pěce jen na jednu jedinou věcičku, kterou bych si mohl do ovládání rejpnout. Nemůžete si totiž dopředu nastavit více než pět jednotek, které chcete vyrobit. Zde vede Total Annihilation: Kingdoms. Nikde jinde jsem záležitosti ještě nemohl dopředu nastavit i 99 jednotek pro výrobu. Ale to už mluvím o jiné hře. Zkrátka a prostě. Právě zde najdeš to nejlepší ovládání hry. Nic víc, nic méně.

Animage

Právě jsme se dostali do toho nejlepšího. Série C&C je slavná svými skvělými animacemi. Spousta firem od animací upouští, protože jsou to největší žrouti místa a místo na CD je omezené. Westwood ale nic nezastaví, a tak když se to nevezde na jedno CD, tak to budeme prodávat na CDkách dvou. Tím vznikne opravdu spoustu místa pro opravdu skvělé animace. Můžete se opět těšit na záběry z velitelství i bitevních plánů, tak skvěle provedených, že skoro ani nepoznáte, co je reál a co počítadlem dodělané. V hlavních hereckých rolích ■ kromě starých známých objeví i noví neméně dobrí herci. Skoro před každou misí a skoro po každém boji se můžete podívat na krátký filmeček, tématicky zasazený ■ vašemu nadcházejícímu (dohranému) dobro-



družství. Mohl bych jsem napsat všechna přídavná jména opěvující kvality misí, ale to nemá cenu.

Mise

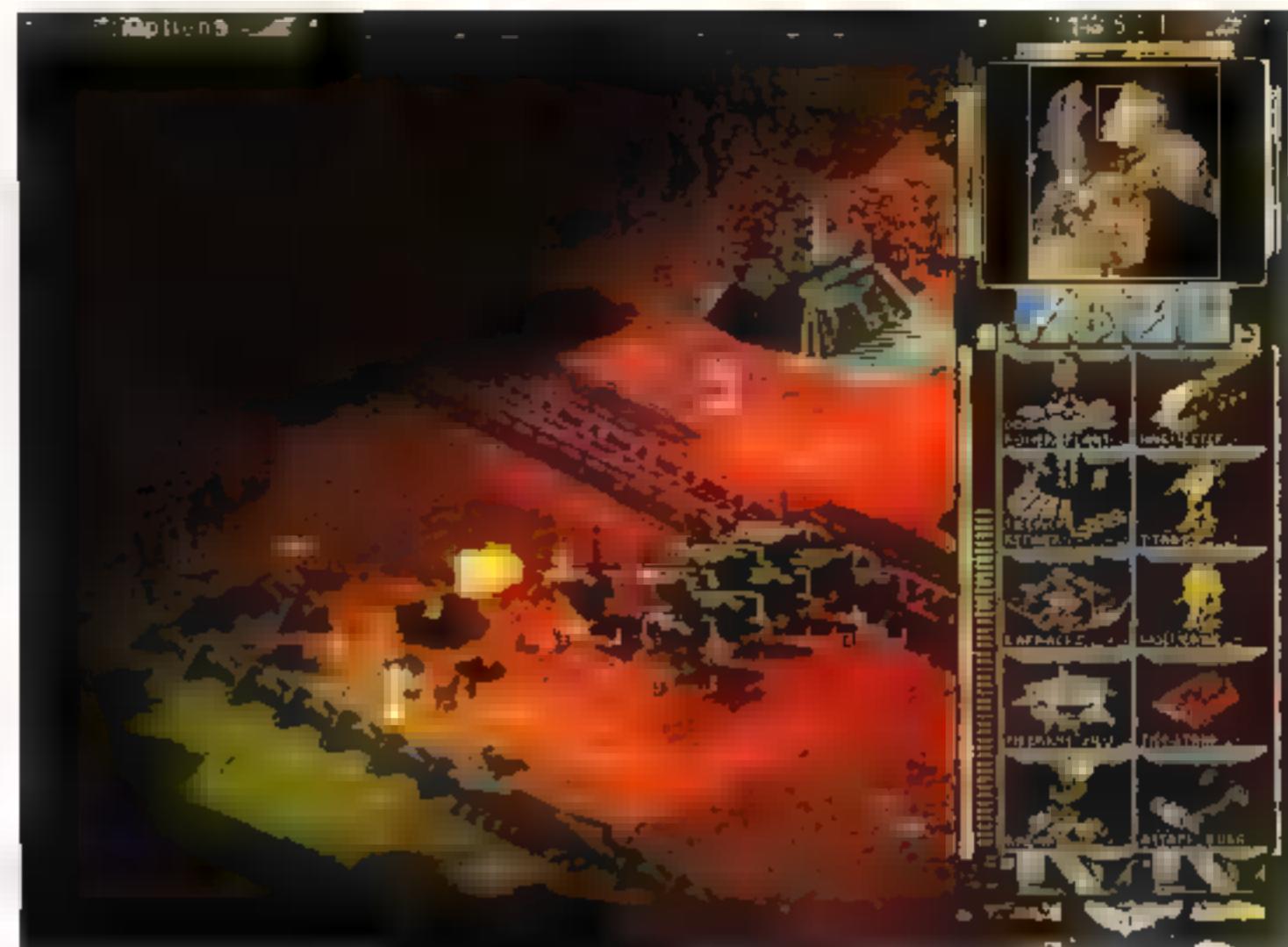
To, co činí strategii kvalitní, jsou právě mise. V C&C jsme byli v podstatě zvyklí na mise prostě dobývací. Po pravdě se ani zde žádné velké inovace nedočkáme. Jsou tu jistě i mise například záchranné. Ale už jsme tu všechno stokrát měli. Ani kus nějakého nápadu. V tomhle směru dočela zklamání, ale když tak tom přemýšlím, co bych chtěl nového. V TA:K se něco nového pokusili, ale nedopadlo to dobře. Westwoodi se drží starých dobré odzkoušených úkolů. Snad jen způsob pořádání může zaujmout. Hlavní cíle mise jsou rozděleny a plní se postupně. Je libo příklad? Prosím. V deváté misi za GDI musíte zničit sedm SAM sitů (taková věcička proti letectvu). Po likvidaci přistávajou vrtulníky a vyloží posily větně stavebního centra. Další úkol jistě uhodnete. Eliminace všeho co vypadá jako NOD. Svou obtížností a náplní se od sebe liší mise za GDI a NOD. Proto si o nich něco povíme zvlášť.

Mise – GDI

GDI má rychlý číslo. Co nejrychleji zlikvidovat bratrstvo. Jejich mise jsou proto z 99 % eliminační. Jsou i mise, kdy vám pomůže třetí rasa Zářicích (mutanti z tiberia). Dokonce se k vám na chvíli přidá i prase. A nesmíte se, je to super prase. Při chrochtání z něj vychází jakési podivné koule, které zničí protivníka. Prostě prase je bůh. Kromě dobyvatelských misí jsem narazil i na záchrannou a bránici variantu. Mise za GDI jsou dosti jednoduché. Pořádné věci se dělají až od deváté mise výše.

Mise – NOD

To v misích za NOD je to trochu zamotanější. Nejdříve bojují rozptíštěné frakce bratrstva proti sobě, aby zvítězila ta vedená Kanem. Jakmile je bratrstvo opět pod pevnou rukou svého vůdce, může bojovat proti světu. Obtížnosti jsou tom mise za NOD stejně. Do doby, než začnete bojovat proti GDI, je vše ok. Hra nabírá spád až v boji každou píď země.



Objevíte tu misi eliminačního charakteru, záchrany, obraně i výroby ve které máte za úkol najít spadlý letící talíř a ukrást z něj záhadný a určitě strašně potefný artefakt. Jo a když budete hrát za NOD, můžete beztrestně vyhlašovat vlivisty. Prostě brutalita, násilí a krev. Přesně to, co máte rádi.

Jednotky

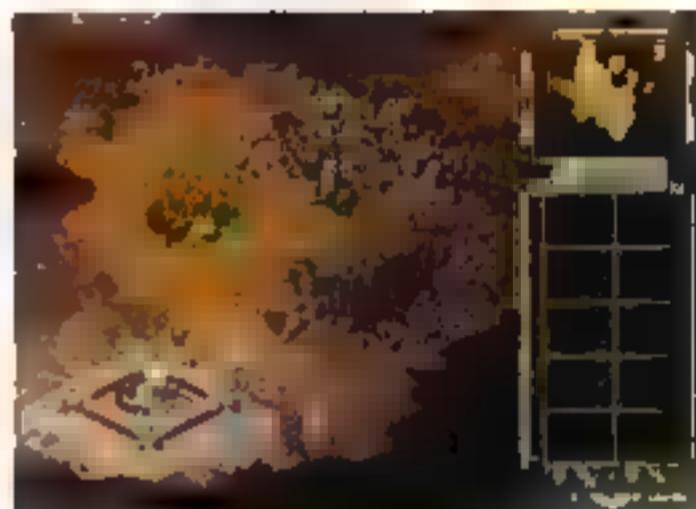
Jednotek je na obou stranách dostatek. Obecně lze říct, že GDI disponuje těžkou a super moderní armádou. U NODu jsou naopak zvyklí na rychlé a přepadové jednotky. Jednotky se vám sice během mise vylepšují, ale nijak zásadně se to stejně neprojevuje. Osobně se mi to zdá skoro jako zbytečnost, protože si jednotky stejně nemůžete přenést do další mise. A sami o sobě stejně nic nedokáží. Ale už pro ten pocit se vylepšují. Mohou dosáhnout dvou dalších hodnot - to plukovník a generál (sexy hvězdička).

Závěr

Co říci na závěr? Snad jen to, že až už budete hrát za jakoukoliv stranu jakkoliv úspěšně, budete se u TS výborně bavit.

Pochybují, že existuje někdo, kdo hrál jedničku a tohle by odmítl. Když jsem dohrál jedničku a shledl upoutávku na TS, nemohl jsem se dočkat. Ted už čekám jen na další díl. Tak co, chcete se těšit taky?

MIKE



KRATELNOST

91 %

- Pro: Zábava, hratelnost. Proti: Občas trochu jednoduché.
- Firma: Westwood. Systém: Win95/98. Doporučeno: P200, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. Minimum: P165, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. Harddisk: 1 GB. Počet hráčů: 1 počítači: 1. Počítače: 2. Grafická podpora: Nežádoucí. Jazyk: Anglicky.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

- Age of Empires 2. 97%. Skvělá strategie.
- Starcraft. 95%. Je libo vesmír.
- Tiberian Sun. 91%. Pokračování skvělé strategie je taky super.
- Dark Reign. 89%. Opravdu těžká a opravdu zábavná strategie.





Braveheart

Svobodu! Svobodu! SVÓBÓÓDÚÚÚ!!!!

Tak a máme tu další filmové počítačovou předčítávku. A modlim se, aby byla alespoň ždibec lepší než Waterworld (Vodní svět). Proč zrovna ten? No, oba tyto tituly spojuje fakt, že se v nich objevily dvě hollywoodské hvězdy. Přesněji dva obdivovaní muži v nejlepších letech – ano, všechn vševedoucím je jasné, že v případě Waterworldu jde o Kevinu Costnera a u Braveheartu se jedná skvělého a nepřekonatelného Mela Gibsona.

Uznávám, film i hra s názvem Waterworld byly v celku propadáky. Takže už jen to, že filmová verze Statečného srdece byla úspěšná (všechn všudy asi šest Oscarů), by mohlo představovat 50 % úspěch počítačové hry, se kterou se vás dnes pokusím seznámit. Jak to tak ale vidím (reklama předcházela tuto hru už zdaleka), je obtížné potom posoudit samotnou hru bez subjektivního odporu k reklamám), tak lehké to rozhodně nebude. Myslím, že by ale nebylo od věci vám teď hezky popřádku popsat děj, obsah, účel, pěštiny, důsledky... no dobré, jdu na to.

To takhle žila Britském souostroví, na severní skoropolovině banda horalů. Ně, samozřejmě že nebyla jenom jedna, ono jich tam bylo víc, ale v tom problém tehdy ještě netkvěl. Tedy, už netkvěl. V tomhle bodu se totiž film a hra rozchází. Zatímco ve filmu byly boje omezeny jen na dvě strany – čistě logicky Skoti (sjednocené Williamem Wallacem) a Angličané (pod vedením krále Edwarda), ve hře bojujete v duchu husitského hesla Proti všem. Jak roztomilé... dobrá, odpustím si i ty vedlejší (infantilní) emoce. Každý klan samozřejmě zabírá nějakou tu rodinu hroudu a o tu se většinou bojuje. Ačkoli pouze to není účelem hry. Váš cíl je... po-

čkat, on pfeci není jen jeden – jsou hned dva. A jeden, řekněme, nadeil. Takže, dvěma je zařízení - sjednocení skotských kmenů v jednu alianci a tou druhou – čistě logicky za bě (nejde-li to po dobrém...) - vybojování území všech klanů pod svou moc. No a tím nadeilem (uznávám, že je to hrozné slovo) jsou ti zatraceni Angličané. A tak se musíte se Skotskou podporou a zádech prohojoval jejich radami až ke konečnému vítězství.

Ve hře si můžete vybrat z mnoha klanů, jejichž jména vám určitě připomenují některé své slavné hrdiny (jen tak za zmín-



Mapa: Takto mapa bude pronásledovat v několika podání celou hru. Je v určitých směrech velice šikovná.



Armáda: Zde se trénují, přeskupují a odesírají. Zelenou barvu mají trénující jednotky, červenou útočící, modré jednotky jsou na pochodu. Já jsem v chvíli taky modrá.



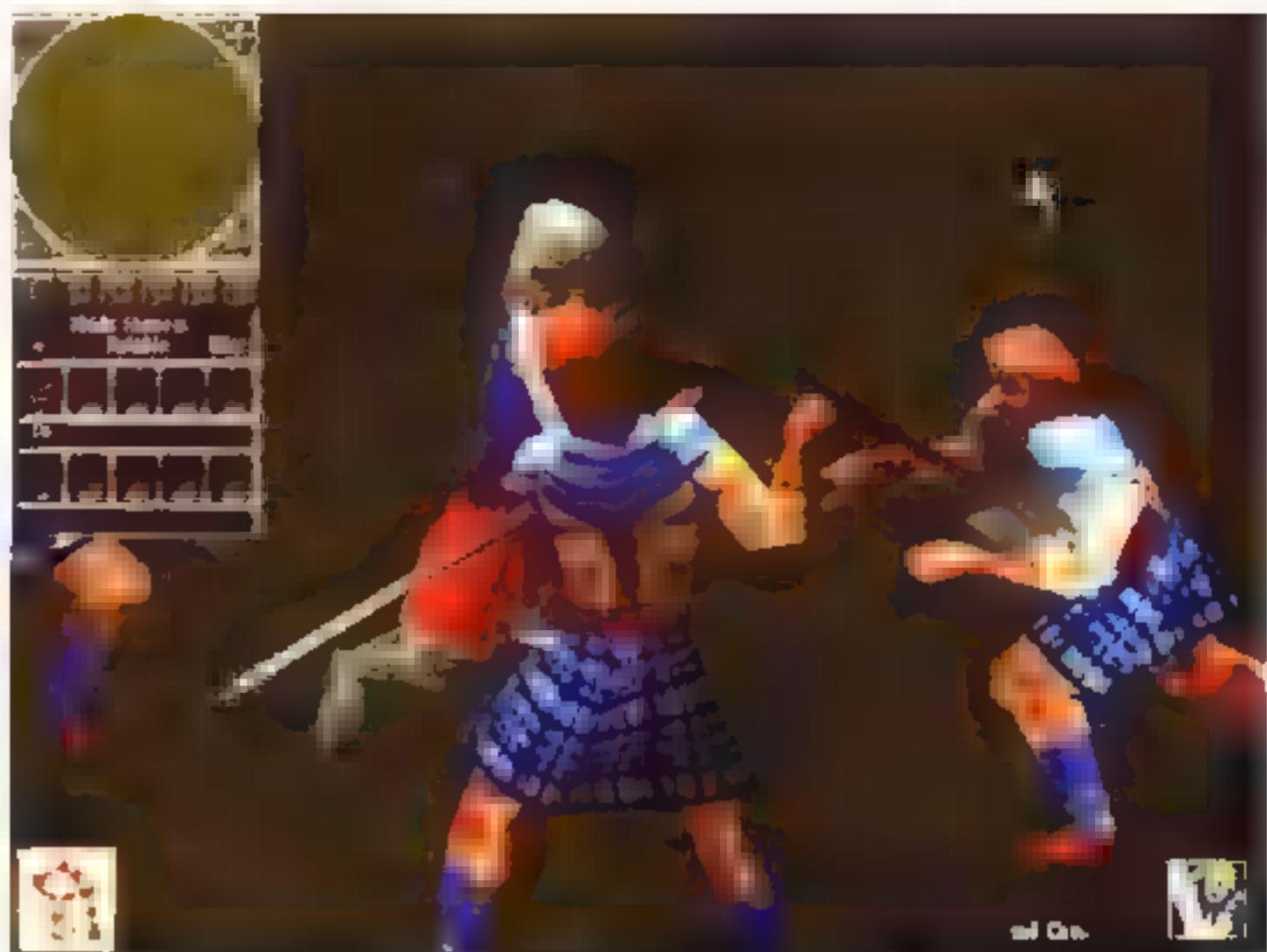
Děj: Skotsko a jeho věčně deštivé počasí.

WILLIAM WALLACE

♦ Jedna ■ nejvýznamnějších postav Skotských dějin (vyjme-li filmového Connora McLeoda alias Highlandera ■ historickou postavu brodící ■ krví, a to Roberta Bruce). Než Williama zabilo, byly mu odřezány všechny končetiny a provedena kastrace. Jeho hlavu nakonec napichli na kopii.



Wallace: Tak tady ho máme. To je William Wallace.



■: Jatka ■ přenosu - dnes večer ■ vašem monitoru.

ku stojí kromě středobodných Wallaců a Bruceů i klany McLeod a neodmyslitelný McDonald, ke každému z nich je připojená kráće namluvená i psaná pří povídka, takže se něco dozvědi i neoposlouchání angličtinou. Malý detail, který si nemohu odpustit, je, že hlas, který uslyšíte, patří tornu samému hereci, co hrál ve filmu Roberta Bruce.

Když už si konečně vyberete (odposlouchat informace o všech klanech mi trvalo asi třicet sedmiminut a málem jsem z toho ze voka), máte možnost zvolit obtížnost hry, což je počet nepřátel (můžete jich mít od jednoho až po 16), dále se vám objeví podmínky vaší hry (většinou takové ty zjednodušovací zlepšováky typu: Vice území na začátku hry a podobně). Vyberete-li si, čeká vás obrazovka, v jejímž pozadí na vás shliží dokonalý a skvělý Mel Gibson. (Ovšem ve chvíli, kdy ho uvidíte tak po dvacáté, vám

už nepřijde ani dokonalý, můžete skvělý, tak to ale chodi, leccos se okouká.)

A následuje šok – tak copak jste to čekali, čistokrevnou realtimovku? (Nebylo by to od věci.) Chachá! Omyl, Braveheart je důmyslnou kombinací konstruktivní strategie (ovládání rutinných vlastnických funkcí) a již zmínované realtimovky (boje). Tak kterou části začneme? Asi tou klasicky strategickou. Ta obsahuje obrazovky, které obsahují mapu, pohled vlastních měst (máte-li zvěda tak i ostatních klanů), prosily velitelů (obsahují tabulku vlastnosti každého z nich - některá data jsou proměnná). Například spokojenost, sláva a morálka), obrazovka obchodních cest, výroby, cesty vašich vyslanců, stavby vašich vojsk (zde je můžete trénovat, přeskupovat a přezbrojovat) a trochu obsáhlější přehled vašich zvědů. I přes všechnu tu propracovanost obsahuje tato část jed-

ROBERT BRUCE

♦ Jeho praděd (původem z Francie) přišel s Vilémem Dobytatelem roku ■ do Anglie. ■ odměnu při dobývání ■ bojů na Britských ostrovech dostal statky ve Skotsku. Otec Roberta Bruce (mimo jiné trpěl leprou, na kterou posléze zamířil) byl v zásadě proti samostatnému skotskému království. ■ nezdálených složitých politických manévrů, ■ kterých zapojil i svého syna, umírá. Robert se obrací na skotskou stranu ■ úspěšně pokračuje ■ plánech mrtvého Williama Wallace.

nu chybku. Každý den si totiž musíte od kliknout sami, a to navíc na úplně mrňavém datu – v pravém rohu obrazovky – když mi to konečně došlo (přišla jsem na to čistě náhodou), málem jsem vztekly zahájila svůj pokoj do rudé oury nadávek..

Po několika desítkách minut přehrabytí ("Kurta, k čemu je tahle pitomá ikona??? Jo tááák!") v teoretické části (bude me-li boj nazývat částí praktickou), jsem mírně řečeno znervózněla, to ale trvalo jen do nejbližšího nastalého boje. Obrazovku "Loading" po chvíli vystřídal bojový mód a všechny moje chmury byly zahnány. Pohyb v této části můžete uskutečňovat pod třemi různými pohledy. Jako nejlepší bych označila ten klasický, pohled z ptáčí perspektivy (nejčastěji ve strategických), další je už částečně přiblížený k válečníkům, známý jako third person. Ten poslední a takřka nepoužitelný (ale za to nejhezčí) pohled je takzvaný first person známý z 3D akčních her. Proč "nepoužitelný" musím samozřejmě vysvětlit – v rámci toho, že herní pole je vytvořeno podle mapy Velké Británie a to s přesností na 50 metrů, bude mít i sebelepší počítač co dělat, aby byl část z těch 650 miliard (ano, MILIARD) polygonů překousal. Když už jsem u toho prostředí, je nutné podotknout, že mapa obsahuje i dokonale vystavěné historické pevn



Angličané: Zli, oškliví a veskrze nesympatiční Angličané.



Obchod: Spousty grafů a podivné ovládání výroby pokud ■ rozhodnete být takovými cvoky ■ začnete to řídit ■ . Prepracovanost této části je ■ skoro parverzní.

nosti a města. Vojáci jsou také jako živí (o těch mrtvých nemluví), zřejmě i proto, že jsou vytvořeni pomocí metody Multiple LOD, takže se podle vzdálenosti mění počet jejich polygonů.

V teoretické části se setkáte ještě s jednou zvláštností, která si u mě získala minimalistické minus. Je to způsob ovládání pomocí kurzoru. Zatímco v jiných strategických hrách (například Warcraft) vezmete předmět způsobem "drag and drop", v Braveheartu je to naopak. Pravým tlačítkem naberete určitý počet na příklad vojáků a levým je uložíte na určené místo. Občas se ale stane, zvlášť, máte-li citlivější myš, že místo jednoho vojáka z celkových deseti se vám na obrázovku umístí všichni. Je to poněkud nešikovně a zdlouhavé, ale je to jeden z několika detailů. Je fajn, když hra obsahuje pouze nevýrazné minusy. Svedeř to o kvalitě vývojového týmu.

Za zmínu stojí ještě hudba, která vás hrou provázi. Je založena na klasickém keltském žánru a v určitých okamžicích jsem se neubránila přirovnání k Mikeu Oldfieldovi. A přesto, že v mému oku má Oldfield sobě rovného, si na ústřední skladbu *Braveheartu* nemůžu stěžovat. Jen takový malilinkatý bug, je na mé gusto až příliš pomalá a uspávající, ale to už je



Obloha: Všimněte si . Podvečer jako zrozený pro bitvu.

oproti ostatním výhodám této hry opravdu, ale opravdu nepodstatné.

Není tedy divu, že takřka všechny evropské počítačové magazíny označily Braveheart jako jednu z nejlepších her roku. Tato hra sama o sobě už jen díky své předloze vypovídá o něčem větším než je její fantazie jejich autorů, jak to všeobecně bývá zvykem u strategií. A přestože původně neměla mít s filmem Statečné srdece nic společného (měla se jmenovat Tartan Wars), zdá se, že se její vývojový tým pěknal. Vzhledem k nekonvenčné proměně vaši strategie směřující k vyřešení cílů hry, k variabilitě vaší vlády je shrnuto podřízeno hra Braveheart důmyslně nakombinovanou strategii s výborně zpracovaným bojem, dokonalou grafikou všech součástí hry, ještě dokonalejšími mezisekvencemi a jedinečnou detailností.

KALLISTÓ



Mrtví: Podobně jako ve filmu i zde najdete hromady mrtvých.

MEREC MEL GIBSON

- ◆ Jeho nejslavnější a zřejmě nejoriginálnější role byla v Mad Maxovi. Film téma mírné postapokalyptického, kde život ostatních má jen nepatrnou cenu a mnohem lépe jsou na tom suroviny – zastřelit člověka kvůli litru nafty? A proč ne? Spolu s ním si v této třídišné sérii (Šílený Max, Šílený Max: Plíšek silnic, Šílený Max a dóm hromů) zahrála mezi jinými i zpěvačka Tina Turner (má tam takové ocelovokroužkové minišaty, vypadá fakt k nakousnutí, jenom byste si o ní zřejmě vylamaly zuby a vzhledem k jejímu stáří navíc není o co stát. Bůh vě, čím je prolezlá). Pardon, zase jsem se nechala unést. ... a končím.

HRATELNOST

■ **Pro:** Animovaná číma, dokonale zpracované bojové prostředí, kvalitní nástupce originálního filmu. **Proti:** Mel Gibson.

- Firma:** Eidos / **Systém:** Windows 95/B3, NT 4.0. **Doporučeno:** 333 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Direct3D/3Dfx kompatibilní 3D akcelerátor. **Minimum:** P233, 32 MB RAM, 4MB SVGA karta, 8x CD-ROM, DirectX 8. **Harddisk:** 300 MB. **Maximální hráčů na 1 počítač:** 1. **Multiplayer:** TCP/IP, Internet (28,8 Kbps). **Počítače:** 18. **Graphicní podpora:** Glide, OpenGL, Direct 3D, funquie i Java. **Jazyk:** anglický

NEJLEPŠÍ PODROBNÉ HRY

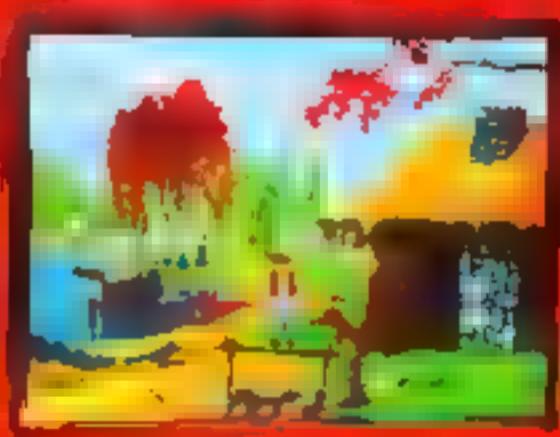
1. **Age of Empires**. 97 %. Skyčná strategie, nejlepší na trhu.
 2. **Starcraft**. 95 %. Nejlepší vesmírná strategie.
 3. **Sid Meyer's Alpha Centauri**. 94 %. Meyer vrací úder.
 4. **Dark Reign**. ■■ %, První 3D strategie.
 5. **Seven Kingdoms**. 87 %. Ekonomicko-válečná strategie.

Neštvaná havrana

**ingame:
Zlatá stuha '99**

- **Groteskní příběh**
 - **Akustická kytara**
 - **Malované prostředí hry**
 - **Hra pro všechny**
 - **Spousta kreslených animací**
 - **Snadné ovládání**

doporučená cena v korunách 890,- Kč



(PARA VISITAS: www.visitas-para-johnny.com/passeio.html)



Celkové hodnoty v řadách



(UML, see e.g. 1999; Peter Bell)

(18) AL10018, created by Michael Hines)

SPECIÁLNÍ

www.havran.cz
faq@havran.cz



790 - Kč

890 - 5K

Pro výběr života zdroj mých kopic karpatských



Tref2: Tak tady závodíte mezi ukrajinskými dělníky.



Úvodní obrazovka: V tomhle případě platí, že úvodní obrazovka je to nejlepší z celé hry.

3D Ultra RC Racing

Velké závody s malými auty

Tak vás tu všechny vítám. Prázdniny nám ubíhají a není nad to strávit prázdniny někde v přírodě. Samozřejmě, že vás doma u počítače nemůže zastihnout spreha z nebe při výstupu na mýtieku horu Blaník. Ale sedět doma u počítače, když je venku krásně? Proč?

Ne, nehojte se nepojal jsem ani jenom o úvahu nad tím, proč počítačové maniaky od počítačů nevytíhne ani super počasí. Rozhodně nemám v úmyslu někoho přemlouvat, ani tak pro všechny maniaky sedící u prázdninách u počítače tu něco mám. To něco jsou autička. Jsou to dokonce autička na dálkové ovládání.

O tom, co je to za hru nám už vypovídá název. RC Racing of firmy 3D Ultra. 3D značí, že by hra měla být v 3D. Ultra bude asi Ultra zábavná. Zkratka RC znamená Radio Control, tedy, pro anglického jazyka neznalé, ovládané radiovými vlnami, tedy na dálkové ovládání. No a Racing znamená závodění. Pojdme se tedy podívat, jak mi tvůrcům povedlo název hry vyplnit.

Co se grafiky týče není tu nic nového pod sluncem. Musím autorům přiznat, že když už si do názvu dali to 3D, tak tam i je. Pravda, pohled ze shora vám sice moc té 3D nedovolí, ale když si vzpomenu na hru Take No Prisoners...! Tady je to trochu o něčem jiném. Hra je rozhodně barvitější a vůbec prostředí, kterými projíždíte se nemusí stydět. Ovšem to 3D mi spočívá jen v tom, že jsou tu nějaké kopecky a občas i nějaká obludka okolo tratí. Ano vaše autičko je 3D model, ale autička jsou tak malé, že nabývám dojmu, zdali byl nějaký 3D engine vůbec pro tuhle hru nutný. Nevím jestli by nebylo lepší používat nějak sprity (chápat jako

2D obrázky) a jenom je podle tobě, jak je auto vysoko, zvětšovat. No možná by to bylo o něco rychlejší. Ale nic. Prostě tvůrci použili 3D, i když je to naprostě nevyužito. Jinak, ale grafika vypadá dobrě (viz obrázky).

Slovo Ultra mi nechám na později. Dále tu máme RC. No, tím rozhodně se jedná o autička na dálkové ovládání. Za autičky při jízdě vlají jakési divné šňůrky (no, ono to tak vůbec vypadá), a tak nezbývá než autorům věřit, že se opravdu jedná o napodobeninu autička na dálkové ovládání.

Poslední je Racing. O závody se tu opravdu jedná. Závodíte na jednom okruhu na 3 kola proti 3 protivníkům. Tedy ne žádné závody spousty autiček, jako v některých módech v Re-Voltu. Malý počet protivníků, ale to je to nejhorší. Ale pojďme na to Ultra.

Podle mi slovo Ultra vykládat, jako že je hra ultra zábavná, je blbost. Jediný výklad, který jsem po chvíli hrani byl schopen připustit byl: "ultra veliká hra na nervy." Proč? Tak poslouchejte. Vaši tři protivníci jezdí jak Schumacher v létě a každý "rozumný" policista by jim hned sebral řidičák. Nehledě na to, že mají a velmi často používají steroidy nebo jiní urychlovače, kterých se mi nedostává. Nic nenaštve víc než prohrát závod v posledním okruhu. Ke všemu se vám občas stane, že auto reaguje naprostě obráceně a mělo by se vrátit do jesli, aby mu tam vysvětlili, kde je pravá a kde levá. Ať jsem se snažil sebevíc nemohl jsem nikde najít power-up, který by to způsoboval. Ale po dnech tréninku se to přece jen povede a vyhrajete. Vůbec, že bych se u hry nějak bavil, mi říct nedá. No určitě k tomu přispěly věci výše zmíněné, ale i další. Třeba máte tu na výběr jenom čtyři druhý autiček. Je nutno uznat, že se chovají trochu rozdílně (neplatí pro počítač) a že si můžete vybrat z osmi barevných variant. Některé jsou tak ujeté, že bych se spi-



Souboj: Závody dvou na jednom počítači mají jistou šťávu.



Detail na stánek s páry v rohliku mě, jak jsem u něj zastavil.



Takovýhle pohled před závodem dokazuje, že hra opravdu je ve 3D.



Syeel: Je to sysel, není to sysel...

že za takové autičko styděl, než se jím chlubil, ale co. Tratí tu máte na výběr a liší se jen počtem zatáček a nepřehlednosti. Tady se tedy někdo mohl více namáhat. Zase, když si vzpomenu Re-Volt. Nebylo tam sice o moc více tratí, ale každá z nich byla originál a každá byla trochu jiná při hrani. Tohle je taky nechledejte.

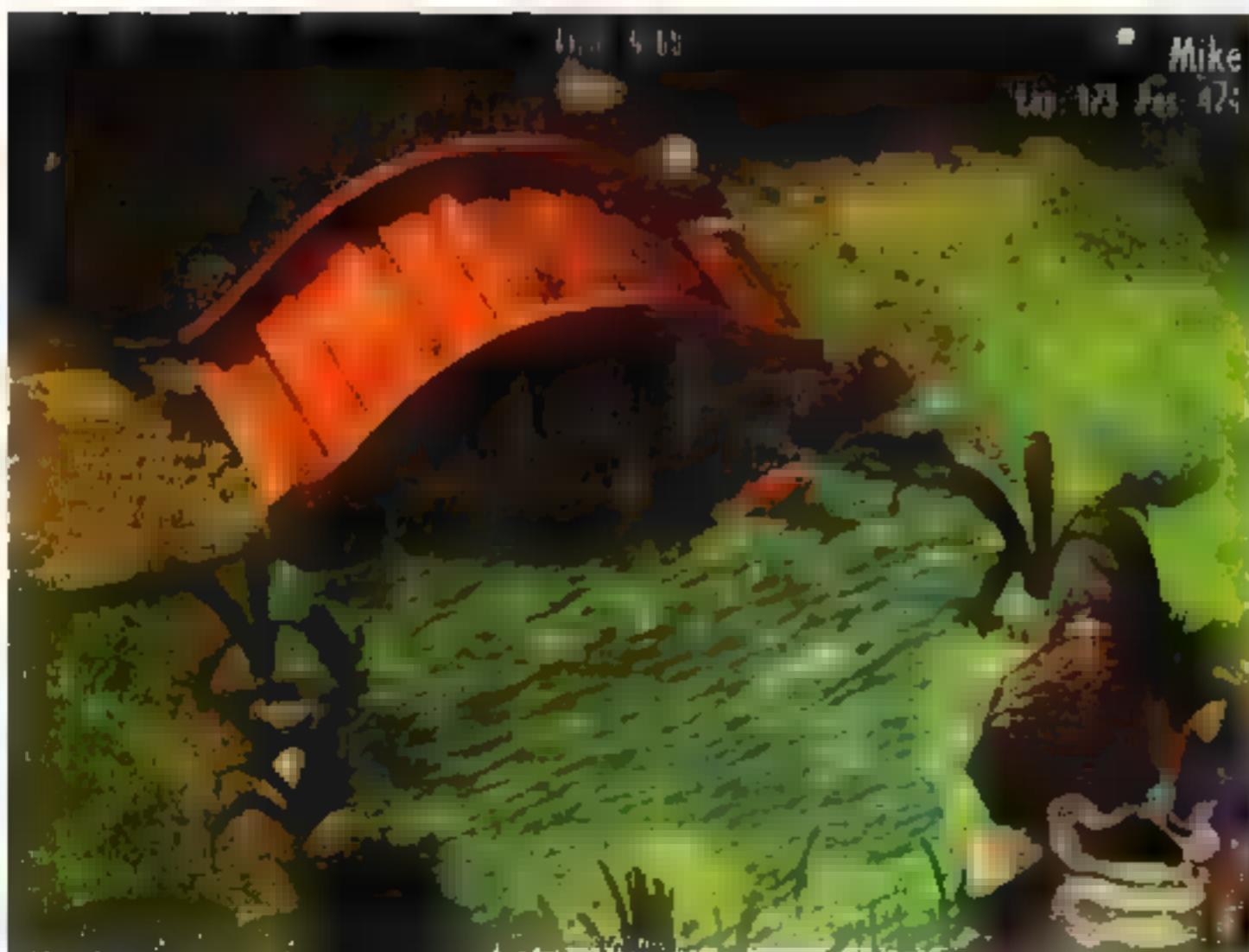
Závodit můžete buď jen v jednom okruhu nebo v jakémsi championátu. Tady postupně projíždít tratě a podle umístění dostáváte peníze. Když jich máte dost, můžete si koupit lepší motor, kolečka, pružení. Ně, že by to mělo na jízdní vlastnosti nějaký moc velký vliv, ale můžete to. Když vezmu jakoukoli jinou závodní hru, kde jsem mohl upgradovat auto během championátu, musím říct, že jsem se u něj vždy docela dobře bavil. Tady jsem se ale nebavil. Suš jsem odkroutil okruhy a utříž peníze. Až jsem jich měl dost, koupil jsem nějaký upgrade atd. NUDA. Těba Re-Volt měl podobnou tématiku. Závody autiček na dál. ovl., možnost v závodě sehnat nějaký ten power-up, kterým pořádně zatopíte soupeři. U něj sem se strašně bavil. Bylo to tím, že závod měl super atmosféru. Ně to, co je tady. Jistě, hudba je při závodě skvělá. Je to také jedna zmála závodních her, kde jsem ji v klidu poslouchal. Nic, co by vás do hry vtáhlo.

Hru můžete hrát dokonce i proti sobě. Dokonce i na jednom počítači. Tady se dostávám, že proč hra není v rubrice zájem, i když by tam jistě patřila a ještě den před napsáním této recenze jsem měl chuť ji tam poslat. Hra vše hříčů, jak na jednom počítači, tak i po kabelu, sítí, je něco jiného. Živý protivník se chová tak, jak má, a pořádné závodění může začít. Konečně můžete využít všechny power-up. Opravdu, tady už lze mluvit o záhově. Velice mě potěšilo, že se to všechno hýbe i v 800 x 600. Přece jen hrát ve stejném rozlišení jako v normálu ve split-screenu (tj. každý má půlku obrazovky) potěší.

Table hra je jasně zájem pro ty, kteří nemají kamarády, kteří by si s nimi tuhle splácaninu zahráli. Ve víc lidech je to docela ucházející, ale stále jen průměr. Autofi se snažili: pěkná grafika, dobrý intro, nízké HW nároky. Připouštím, ale stejně si nedokážu představit, že by tuhle hru chičel někdo prodával. Jó, kdyby to byl freeware, pak je to o něčem jiném, takhle je to slabota. Máte-li o tento typ her zájem, zahrajte si raději Re-Volt. U něj si totiž užijete spoustu zábavy, ta se nekoná.

To je konec. Hele to mám přece říct já. Tak to fekni. Tádydydidi. To je konec.

MIKE



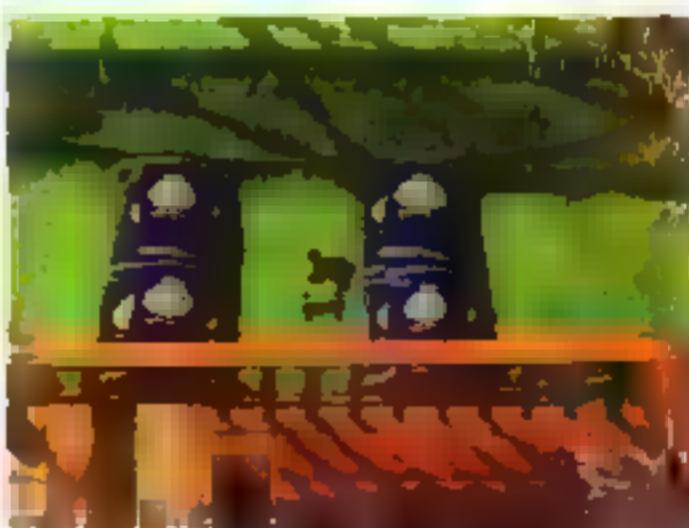
Most: Most je v zahradě, asi nejlepší trať, kterou můžete zahrát.



Beruška: Asi nejúchylnější auto ve hře.



Pee: Schweißhundl



Skoky: Učíme se letát s beruškou.

HRATELNOSTI

51 %

- Pro: Hra více hráčů. Proti: Hra jednoho hráče.
- Firma: Sierra. Systém: Windows. Doporučeno: P166, 32 MB RAM, 16 MB CD-ROM. Minimum: P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. Disket: 1. Počet hráčů na jednom počítači: 2. Počet hráčů: 4. Grafická podpora: 3Dfx, OPEN GL. Jazyk: anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Micro Machines**, 85 %. Zábavné závody autiček viděné seshora.
2. **Re-Volt**, 73 %. Hodně zábavné a chytavé závody. Ex72.
3. **3D Ultra RC Racing**, 51 %. Šílená ve hře jednoho hráče. Ucházející v multiplayeru.



X - Beyond The Frontier

Prostorná je brána a široká cesta, která vede do neznáma

Na počátku všeho nebylo slovo, jak se někteří jedinci mylně domnívají, ale myšlenka a touha. Už v době dávno kamenné, kdy lidé uměli říct možná UH, se našli jedinci, kteří neměli po nocích nic, čím by si zpříjemnili samotu ■ upírali svůj zrak vzhůru ■ neznámému a přemýšleli. A jak běžel čas, myšlenky se začaly proměňovat v činy. V činy, které ■ zapsaly do mysli mnoha lidí, ■ ti je zapsali do mnoha kronik, aby činy, kdysi zapomenuté myšlenky, nezavál čas. A jelikož i já nevím, kolik mě zbývá času, sepišu svůj příběh a pošlu ho neznámo kam. Možná někomu pomůže.

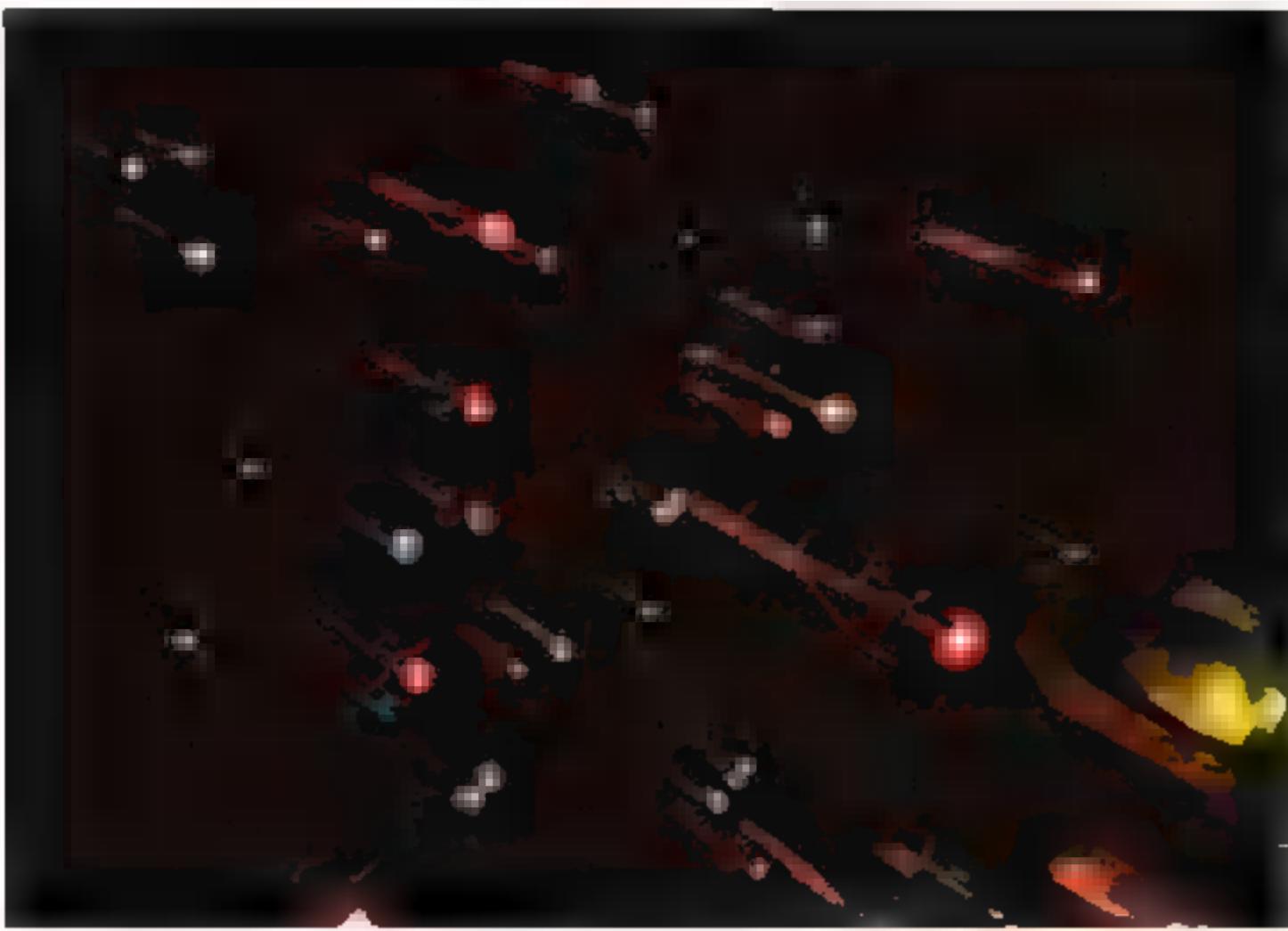
Vážení čtenáři, ■ konci minulého týdne se nám do redakce mailem dostal zápisník neznámého muže, prý odněkud z vesmíru. Okamžitě jsme se spojili s firmou Egosoft, aby nám potvrdila nebo vyvrátila spekulace o tom, ■ jde o podklady k nové hře X - Beyond the Frontier. Na naše dotazy jsme dostaly jedinou odpověď: No Comment. Rádky nás natolik zaujaly, proto jsme pro Vás vybrali některé pasáže, I přesto berte prosím tyto rádky s rezervou, může jít o mentálně zastalého jedince nebo možná....

...Je asi kolem poledne, na trnu která mě obklopuje jsem si už zvykl. Pár světelných let ode mne je asi Slunce, ale je-

ho paprsky pohltí tma stejně rychle jako pohltila mne. Vždycky, když jsem se cítil osamělý na palubě výcvíkové lodě, četl jsem si Robinsona Crusoea a utěšoval se tím, že na rozdíl od něj, já tady ■ přátele a možnost probádat nekonečný prostor, kterému kdysi lidé začali říkat vesmír. Vesmír, sedm písmen, které ma-

ji popsat vše, zrození i konec. Každá část ■ i mé lodě obsahuje kousek těch sedmi písmen. Obsahuje však i slovo průzdrotna. Nedávno jsem viděl film, který hodně dávno natočili lidé, v něm prostor zvaný nicota mohl zničit svět. Jak směšné a děsivé. Jsem sám uprostřed něčeho, sedím v průzkumném plavidle





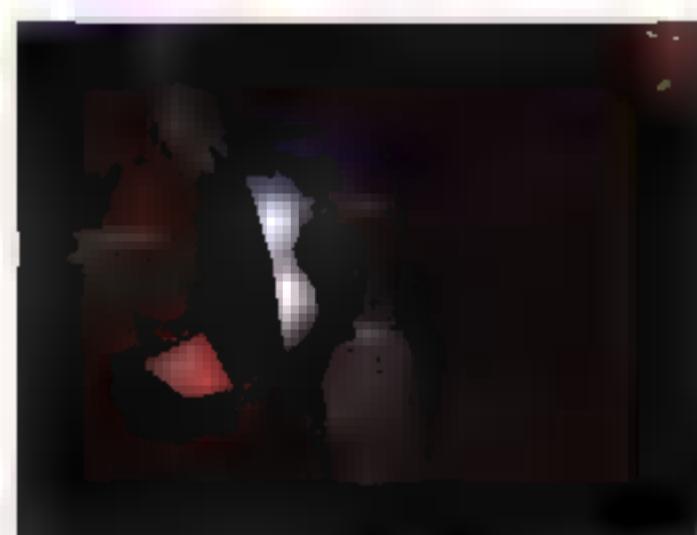
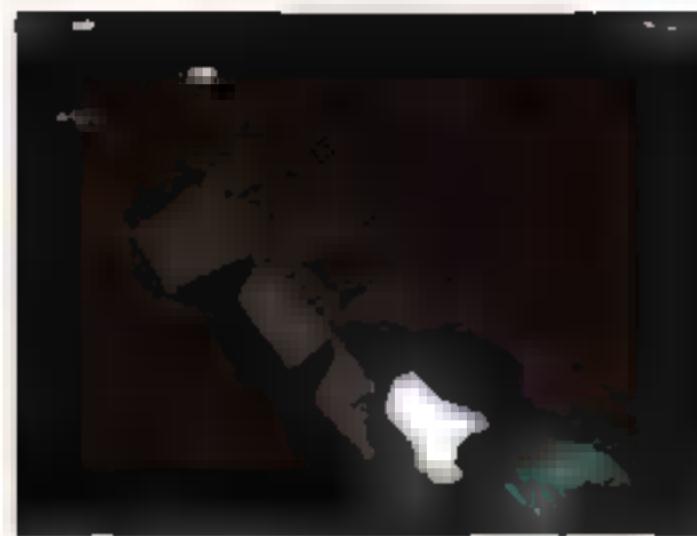
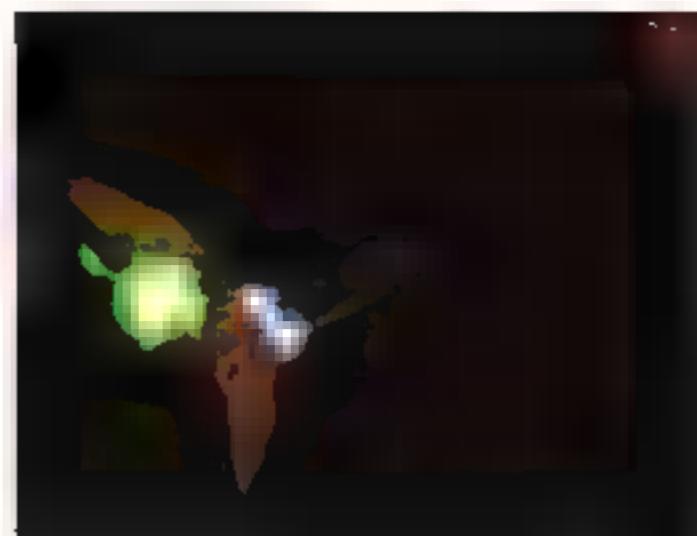
a pozorují planety kolem sebe. Všechny ty kulaté objekty, zářící barevnými odlesky. Jsem uprostřed vesmíru, uprostřed prázdniny...

Náš lod, prototyp X měla prozkoumat možnosti mezigalaktických letů. Možnosti dřívno ztracené. Je to dřívno, ale už to tady jednou bylo. Šlo cestovat mezi galaxiemi ve zlomku vteřiny. Portály, časoprostorové brány, cesty za poznáním a osidlováním galaxie. Nikdo přesně neví jak, ale vznikly. Spojnice času. Jejich princip lze jen těžko popsat, neví se přesně, jak fungovaly. Správně čas minuly, fungovaly, dokud je nezničilo to nebo ti, co měli zajistit jejich existenci. Války, vzpoury, boje a hamžnost - ty slova spojuje jen jediné, konec. Konec, který musel zákonitě nastat poté, co Terraformery vzaly vše do svých rukou. Rozhodli se zničit své dílo a ohraťit se proti svým stvořitelům. Ti, co měli vytvářet a budovat podmínky potřebné pro život, se rozhodly, že tomu tak nebude. Boje o přežití stály lidstvo mnoha životů. A práce, která byla vynaložena při budování Portálů přinesla vnitřec. Veškerá snažba byla zničena, již nikdy se nepodařilo shromáždit potřebné množství prostředků na obnovení Portá-

lů. Terraformy byly počáleny a vytačeny do neznámé galaxie, ale to, co po nich ve vesmíru zůstalo, nelze nazvat jinak než prázdnotou. Portály se již nepodařilo obnovit, proto se lidskovo rozhodlo vydat jinou, iněně nákladnější cestou. Rozhodlo se využít vesmírný koráb, který bude schopen cestovat vesmírem. Pět set let trvalo, než se lidstvu podařilo vytvořit plavidlo, které bez Portálů prozkoumá vesmír. Prototyp X...

...Má dlouholetá prace se zúročila a můj sen se splnil, byl jsem vybrán abych pilotoval Prototyp X. Je to ocenění, které se dostalo jen jedinému člověku na celé zeměkouli. Mám možnost dostat se tam, kam se žádána lidská bytost nedostala. Vždycky jsem se smál této větě, která zazněla v tisíci filmech, ale teď pocitují přijemné vzušení a mrázení v zádech. Pocit, který jsem cítil když jsem poprvé letěl do vesmíru. Ted je to ale větší, cítím to...

...Nevím přesně, co se stalo, ale paslubní počítac zahlásil poruchu motoru. Dostal jsem se někam, kam to nebylo plánované. Není to přijemný pocit, sedět uprostřed —, o kterém nevete vůbec nic...



...Trvalo mi chvíli, než jsem se zorientoval. Jsem v galaxii obývanou civilizací zvanou Teladian. Jak to tak vypadá, jejich jediným smyslem života je obchod a s ním spojené peníze, pardon Credity. Pokud šlo o informace, moc jsem se toho nedozvěděl, ale obchod, to je pro ně to pravé slovo. Byl jsem uprostřed cizí galaxie s lodí vybavenou štítem, parádu, při sebemenším konfliktu byly mé šance stejně jako šance zvítězit vedeného na porážku. Nezbylo mi nic jiného než si vybavit lod. Za 100 Creditů, které mi domorodci půjčily si nekoupím ani nejlevnější laser. Vybavené lodě ale mají hezky. V prostoru plují továrny, farmy, obchody a všechno, co s tím souvisí. Neměl jsem co na práci, a tak jsem začal všechny továrny objízdat. Brzy jsem zjistil, že ceny se různí. Potkal jsem šestí, poprvé od doby, kdy se mi porouchaly motory a já skončil uprostřed této galaxie, kde se vše točí kolem obchodu. Na stanici TPOKA 11 jsem nakoupil Energy Cells za 5.67



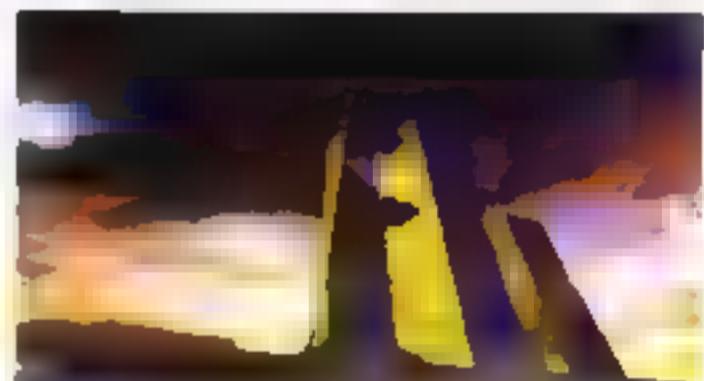


Cr. a prodal je v jiné továrně za 20 Cr. Byl to můj první solidní obchod a mé konto se skoro zdvojnásobilo. Teď jsem mohl splatit dluh a pokračoval v hledání cesty domů na Zemi. Ale připadalo mi to riskantní, vydat se na cestu do neznáma s lodí, která není potudně vybavená. Začal jsem létat od továrny k továrně, vypisoval jsem si ceny a druh nabízeného zboží. V jedné továrně jsem viděl časový akcelerátor, to je ale věcička, s níž by se dobře cestovalo mezi továrnami. A to všechno parkování, musel jsem se dlouho ohánět, než jsem si koupil scanner, který mi umožnil prohlížet si zboží v továrnách, aniž bych tam musel zajiždět. Ušetřilo mi to spoustu času a vydělal jsem si dost peněz na to, abych si dobře vybavil lod. Nemůžu nezapomenout na jeden riskantní obchod, který mi vydělal dost peněz. Jednou se stalo to, že nebylo co nakupovat, ceny byly všude skoro stejné, a tak jsem zariskoval, nakoupil jsem zakázanou drogu, bylo to o fous, ale podařilo se mi ji převézt, ale podruhé jsem už na to neměl nervy.



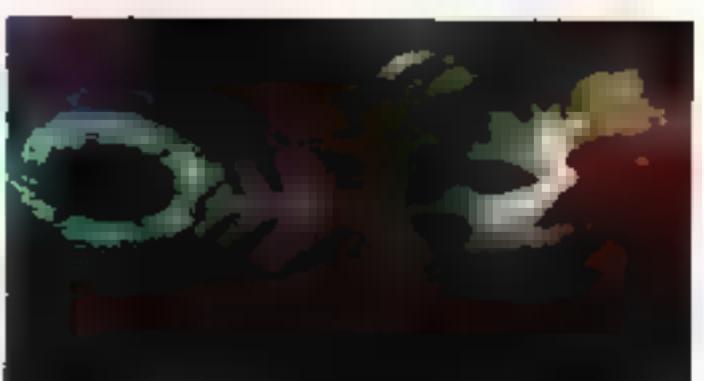
Měl jsem už dost peněz a solidně vybavenou loď a tato civilizace mi připadala nudná. Rozhodl jsem se pomocí Portálů, které tady kupodivu existují, vydat k civilizaci Argonů. Ti by mi měli podle Teladianů odpovědět na mé otázky ohledně návratu na mou rodnou planetu...

...Pomalu přestávám věřit, že mi říká, že už jsem u konce hledání a Země je blízko. Ale vše mi připadá jako věčnost. Mnohokrát už mě napadla otázka, jaký to má smysl. Prozkoumávat něco, o čem se nikdo nedozvě. Snad se mi podaří nalézt cestu domů. Zatím jsem potkal pět druhů civilizací: Argon, Balon, Split, Teladi a Xenon, každý druh mi pomohl. Teď jsem ale sám a hledám něco, co by mi mohlo pomoci vrátit se. Když se nad tím všim zamyslím, prožil jsem tady neopakovatelné chvíle a momenty. Jsem jediný člověk v této neprobádané končině, to, co jsem tady prožil, by stocilo na napsání pořádné knihy, na natčení filmu nebo naprogramová-



ni špičkové hry, kterou by mohl hrát každý a mohl by si alespoň trochu vychutnat atmosféru, jaká vládne v kokpitu mého vesmírného plavidla. Mohl by se mnou prožít všechna má dobrodružství, mohl by si vyzkoušet, jaké to je být sám (na to snad nikdo nemusí létat do vesmíru - pozn. pž). Člověk se musí spoléhat i na to, o čem nic neví a musí věřit i tomu, koho vidí poprvé. Těžko to po psat, musí se to prožít. To je teď můj smysl cesty, to, co mi dává naději a víru v návrat. Snad se toto poselství dostane do správných rukou...

Jak jsem již v úvodu poznamenal, tyto řádky nám silně připomněli novou hru firmy Egosoft, X - Beyond The Frontier. Rozhodl jsem se ji proto důkladněji podívat na zoubek a nezbývá mi než konstatovat, že huď si a nás někdo dělá legraci nebo firma Egosoft opravdu vytvořila tuto hru podle tohoto dopisu. To by ovšem znamenalo, že již více než dva roky zadržovala tajné materiály o meziplanetárním cestování. Tím ale ať se zabývá agent Mulder a naš časopis, já jsem tady od toho abych vám řekl něco více o této hře. Podle mého minění nemá cenu popisovat, o co ve hře jde, to vyplývá z dopisu neznámého muže naprostě jasně. Ale přesto pro méně chá-





šit angličtinu. Nezbývá než fíct, že přísluší: "Tichá voda břehy mele" pořád platí, a to je dobré. Proto můžu tuto hru s klidným svědomím doporučit všem milovníkům vesmírných simulátorů.

DADLY

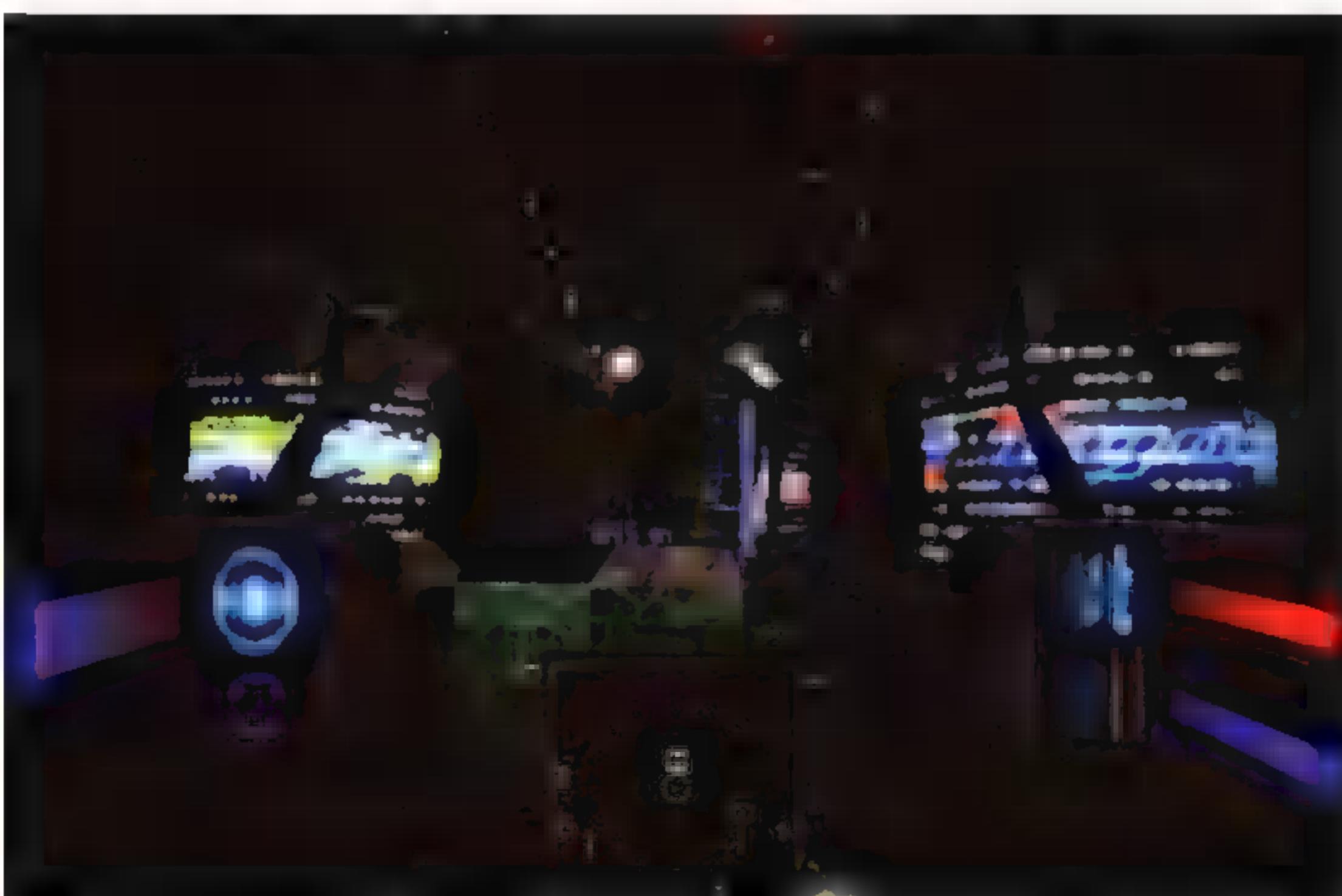
HRATELNOST 91 %

■ Pro: Dobrá hratelnost, kvalitní grafika, propracované schéma pohybu, běží spolehlivě i na starých strojích. Proti: Chybí multiplayer.

● Firma: Egosoft / THQ. Systém: Windows 95/98. Doporučeno: P400, 128 MB RAM, CD-ROM. Minimum: P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 32 MB na 1 počítači; 1. Počítač: 1. Grafická podpora: OPEN GL, D3D. Jazyk: anglický (marianština angličtina).

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **E - Beyond The Frontier.** 91 %. Vydaný následovník Elite.
2. **Elite.** 91 %. Stará dobrá klasika.
3. **Elite 2: Frontier.** 91 %. Pokračování Elite.





Fly!

Proč nám bohové nedali křídla?

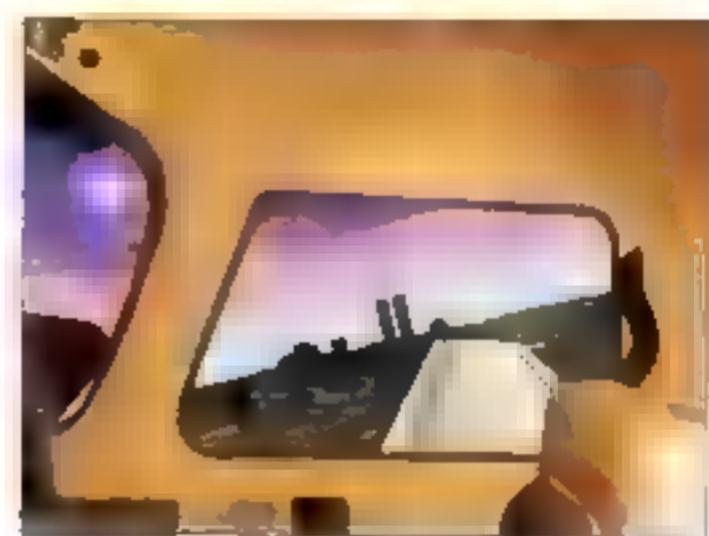
Od pověd je nasnadě. Možná proto, že by nemohl existovat letecký průmysl, a tím pádem ani výrobci leteckých simulátorů by neměli na čem (a na kom) vydělávat penízky. A když se na to podíváte jasně střízlivým okem, pak vám musí být jasné, že nejlépe je nám, když jsou naše nohy pevně zaklesnuty o zem. Proč se snažit dostat nahoru, když podle všech pravidel (Murphyho zákony nevyjímaje) musí následovat cesta dolů, což v případě létání znamená pád. A to boli.

Proto také ve skutečnosti nelétá tak velké množství lidí. Většina vás se raději drží při zemi a jen tak občas usednou k věčně blikavému monitoru, vloží CD do mechaniky a vzlétou mezi mraky (občas mám pocit, že tento obrat používám docela často, ale to není důležité). Ale abychom se dostali k tomu, proč tady sedím a pišu (a chce se mi přitom hrozně spát) a k tomu, proč tuhle recenzi čtete - jde samozřejmě o letecký simulátor civilních letadel s názvem Fly!

Začneme tím, co vám Fly! nabízí. Především to bude létání na strojích Cessna 172R Skyhawk, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo Chieftain, Beechcraft King Air 200 a Raytheon Hawker 800XP. Modely letové vlastnosti strojů jsou, jak jsem se shodl s několika

odborníky, opravdu kvalitní a realistické. Pokud si před hranim Fly! zahrájete např. F/A - 18 Korea (jako jsem to udělal já) a budete se cítit v sedle (chápejte to tak, jako že v budete, co se týče vnitří letadla, věří), pak budete nepřijemně překvapeni. Zatímco F/A - 18-ka se k vám chová více než uživatelsky přístupně (i díky drobnému soření realističnosti s ohledem na hratelnost), takový Hawker 800XP ve Fly! vás bude připadat jako usednutí do kokpitu někde v hlubinách pekelných. Maximální přiblížení realističnosti totiž spousty svátečních letců může odradit.

Tím se dostáváme k tomu, komu je vlastně Fly! určen. Rozhodně ne nikomu, kdo to s létáním nemyslí vážně nebo někomu, kdo během létání potřebuje neustále něco někam střílet a někoho sestřelovat. Fly! je spíše pro piloty, kteří po denní šichtě chtějí doma hodit nějakou tu noční linku nebo tém, kteří se chtějí skutečným pilotům podobat. To mě přivádí k jiné, daleko více rozšířené větové proslulé hře, která simuluje civilní létání. Vy, znali, jistě víte, že je řeč o MS Flight Simulatoru, jehož několik pokračování je zdrojem leteckého na internetu i v domácnostech. Fly! je konečně konkurencí, která by mohla zažrané piloty časem rozdělit na dvě poloviny.



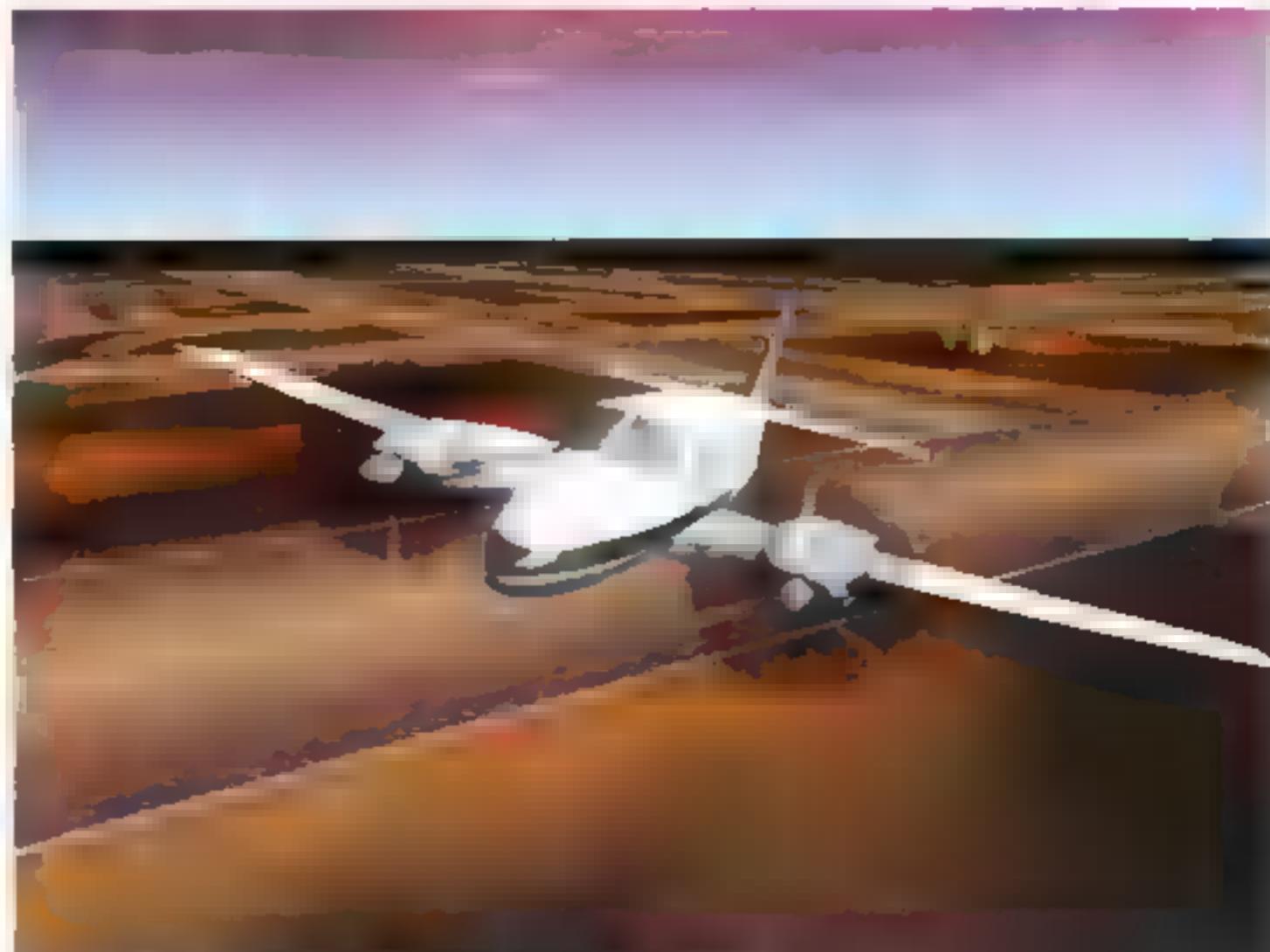
Tma: V téhle tmě mě na runway dovedou jen přístroje nebo stepecký pes Goro.

Ale asi to nebude mít příliš jednoduché, neboť celosvětová mánie a podpora pro MS FS je zatím nestrovnatelná s možnostmi Fly!, kde máte všeho všudy pět letadel. Na druhou stranu, je Fly! na začátku své cesty k zákazníkům, takže uvidíme.

Faktem zůstává, že Fly! je docela náročné na hardware a stejně tak na vaše pilotní schopnosti. Můžete si sice nechat od počítače vše ukázat, ale i tak se minimálně dřebet zapotíte. Výhodou (i když z hlediska realističnosti a celkového hodnocení hry spíše nevýhodou) budiž vaše nezranitelnost při pokusech rozbít se o zem na kousky. To je věc, která spíše zamrzí než potěší.

Graficky je hra skutečně na výši. Všechny letadla vypadají precizně a v nějaké. Při "útěku z New Yorku" si jistě vyhodnotíte možnosti výhledu z kabiny, zvláště, když přeci tady někde musí stát Socha svobody! Jinak se Fly! hraje asi téměř dvěma základními způsoby - buď si můžete let sami naplánovat a určit si místo (najdete zde i letiště v Čechách), čas, počasí, počet pasažérů a nebo si vyberete předdefinovanou misi (třeba ten útěk z New Yorku).

Při pilotování brzy poznáte, že ani jeden kubický metr vzduchu nedostanete zadarmo. Po palubní desce se pohybujete pomocí myši - é - myši, a můžete přepínat a zapínat všechno, co vás napadne. Samozřejmě, že je docela praktické vědět, co je k čemu, ještě dřív než na to šmánete. Myšoidní řízení má své výhody, ale také nevýhody. Docela hrozné je to, že každá část řídícího pa-



Vzhûru II obloze: Znáte to - ~~vzhûru~~ vzhûru, lehko dolu.

nelu ■ svoji vlastní obrazovku. Tímto obratným způsobem se snažím vysvětlit, že Fly! ■ žádný "virtuální" kokpit, ale po-hybuje se v něm klasicky po obrazovkách, které posouváte tak, že popojedete myší k okraji obrazovky, objeví se šípka a vy uděláte -click. Dost hrůza. Pochybují, že by to mohlo někomu vyhovovat.

Co také příliš nenadchlo, je otvírání pomocných údajů (jako např. mapy) v příšerných oknech. Je sič možné, že je to jediný způsob, jak zachovat pohlednost a mirově pilotu umožnit veškerý servis pro manévrování, ale vypadá to tak nějak nehezky.

Tak, shrnme si to. Fly! je perfektní simulátor civilního létání, které možná nemá zas tak moc příznivců, ale určitě má koho oslovit. My, sváteční piloti, raději zůstaneme u stíhaček. A vy, ted ~~ne~~ na myslí to malé procento skutečných maniaků do létání, si Fly! opatřete, protože

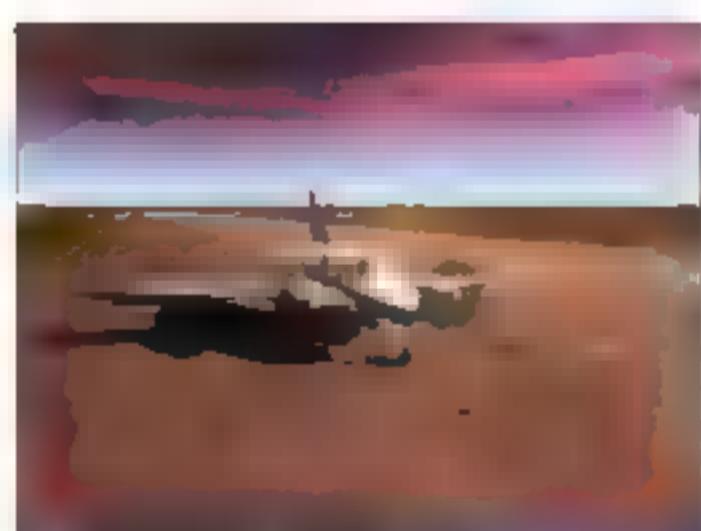
hned tak něco (takhle dobrého) nového
■ tomhle specializovaném herním žánru
asi nevýde.

Bylo mi cítilo

HRATELNOST

[NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY](#)

1. **Microsoft Flight Simulator** ■■■ 92 %. Kompaktní celek se spoustou doplňků ■■■ zpětnou kompatibilitou.
 2. **Fly!** ■■■ %. První pořádná konkurence pro MS Flight Simulator.
 3. **Microsoft Flight Simulator 6.** ■■■ %. Ve své ■■■■■ byla skutečná pecka.
 4. ■■■■■ **Flight Simulator 6.** 78 %. Flight Simulator pro Windows 95.
 5. **Flight Simulator.** 73 %. První v řadě, základ série, klasika.



Grafika: Pokud ne sedíte zrovna v tom letadle, vypadá ■ všechno krásně.

Flight Simulator ■ série civilních leteckých simulátorů, jejíž první ■ se na trhu objevil v roce 1982. Do dnešní doby má již 7 pokračování. Za přelomové ■ považuje ■ pátý, od nějž byl jen krok k dílu šestému (jak překvaplivé), který běhal pod Windows 95 a přinášel to nejlepší z minulých dílů. V současné době je patrně nejpopulárnější poslední příspěvek, kterým je Microsoft Flight Simulator 98, jenž podporuje 3D grafické akcelerátory, má velkou podporu na internetu a ■ si s ním užit skutečně sluš■ porci civilní letectví zábavy.



Train Town

Mašinky, které vás vrátí do dětství

Je to už let, co mezi mé hlavní priority dětských her patřil elektrický vláček. Nešlo jen o jednoduchý okruh, ale skutečně rozsáhlý model železnice ve veli-

kosti HO, s hromadou výhybek, semaforů, tunelem a nádražím. Tyhle časy ovšem zmizely v propadlístí dospívání, stejně jako mnoho dalších her z té doby. Občas si

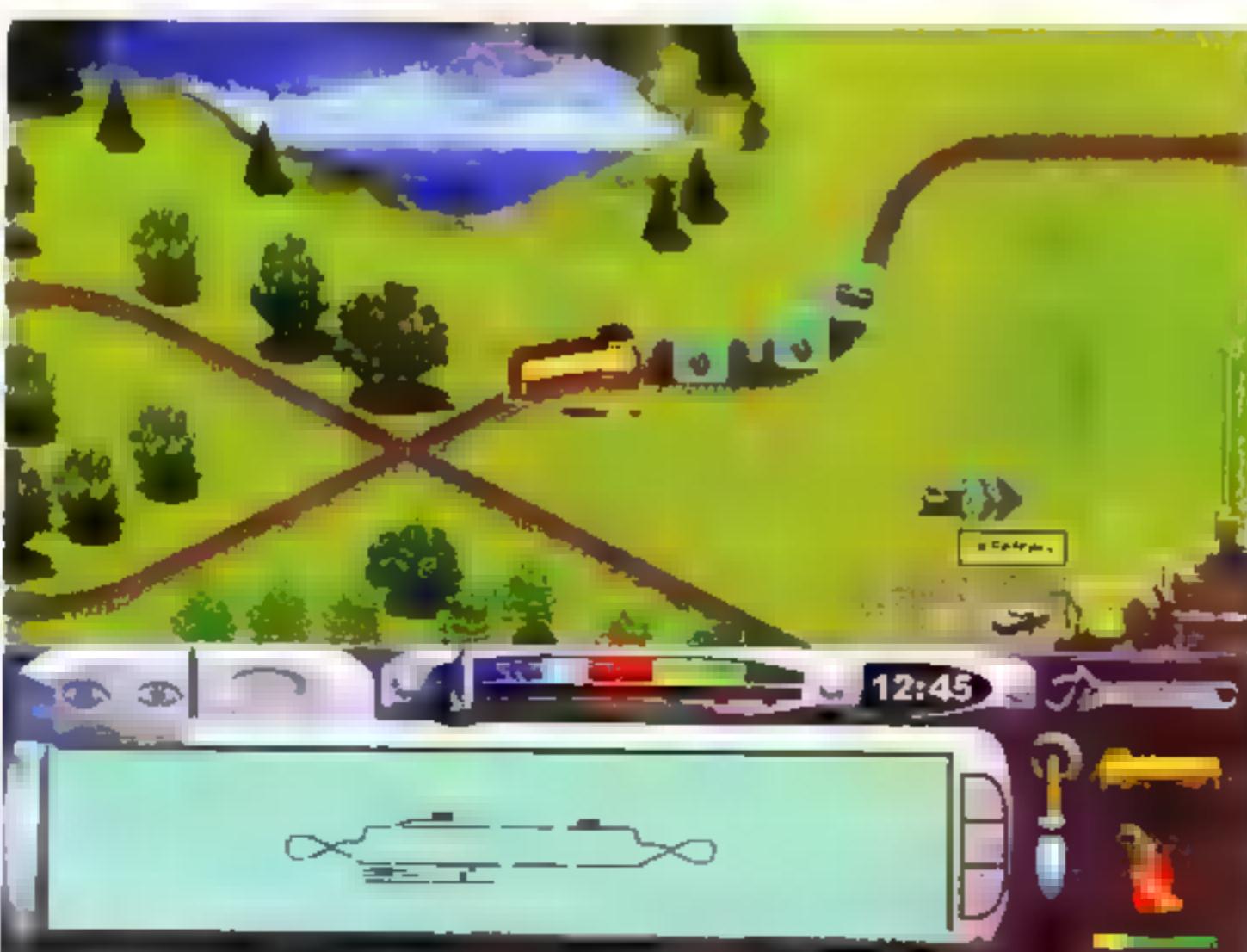
člověk posteskne a zavzpomíná nad zmizelou nádherou bezstarostné zábavy, ale většinou není cesty zpět a není způsobu, jak vkořít podruhé do téže řeky. Nebo že by přece? Ze by snad bylo možné znovu ochutnat vláčkové dovdádání nad modelem železnice? A může to vůbec člověka po tak dlouhé době ještě oslovit?

Vítejte ve světě vlaků, vláčků a vlačíků (a vagónů, vagónků a vagónečků)! Vývojový tým Big Fun rozhodl nejen mě, ale i všem ostatním připomenout atmosféru modelových kolejí, a to skrize hru Train Town. Jistě si vzpomínáte, že vlaky jste na svém monitoru mohli ovládat ve vícero hrách - za všechny jmenujme oba díly Railroad Tycoon - ale Big Fun se pokusili vytvořit simulaci skutečné modelové železnice, vláčků rozložených po koberci, kterou rozšířili o pár zajímavých věcí, jenž umožňuje pouze počítač.

Otevřeme zkoumající oko a pohledme, jak jejich snažení dopadlo.

Máme tu bezproblémovou instalaci, přehledné menu - a hle, velice precizně udělaný Tutorial, který vás zasvětí do tajů ovládání hry. Ne, nejde o nic složitého, vždyť Train Town je určen i těm mladším hráčům nebo spíše právě jím. To v žádném případě neznamená, že by se při hraní musel nudit dospělý a vyspělý hráč - alespoň ne z počátku.

Hrani Train Townu se pohybujete ve více rovinách, které se vám pokusím popsat i přesto, že nejsem znalcem deskriptivní geometrie. Eh, to byl vtíp, co?! Nu, vezměme to od počátku nebo raději ne - velký tlesk



Idylka: Voda šplýchá, výpravčí kýchá a vy se možná začínáte trochu nudit.

a vymění dinosaurů přeskočíme. Train Town se skládá z misí, které jsou rozděleny po deseti (devět přístupných ihned, jedna po spinění předešlých devíti) do šesti skupin dle obtížnosti (od tutorialu až po mistra inženýra). To dává dohromady šedesát misí, které se svými zadáním občas zásadně liší. Ted přijde na řadu patrně nejkomplikovanější část této letní vláčkové recenze, protože se vám pokusím popsat několik misí, abyste si o hře mohli udělat ten správný obrázek.

Začneme od těch nejklasickějších úkolů. To ■ před vásí nachází kolejistě různé rozlehlosti, na kterém se nachází různý počet mašinek svěřených do vašeho užívání. Za tyto mašinky si můžete zapojovat nabídnuté vagónky (způsobem téměř realistickým) a s těmi pak vyřažte převážet zásilky ■ bodu A do bodu B. Bodu A a B je po mapce většinou povídco ■ stává se, že po dovezení nějaké zásilky přibude zakázka nová. Aby to nebylo příliš jednoduché, každý druhý zásilky - dynamit, ovce, steaky - se dá převážet jen v určitém druhu vagónku. To vás často nutí vagóny porůznu přeskupovat, což není vždy jednoduché a většinou je k tomu třeba použít notnou dávku inteligence. Huh, takhle nějak tedy vypadá standardní mise.

O něco komplikovanější variantou první verze, je ta následující. Zde, předtím než započne samotná přeprava zásilek, si musíte kolejistě dostavět podle svého nejlepšího uvážení, u když jste se svým dilem spokojeni, stisknutím tlačítka se vrátíte do akce.

Jinou zkomplikovatelností první ■ mohou být tzv. "one way tracks", což jsou koleje, po kterých lze jet jen jedním směrem. Opět je jen na vaši inteligenci, jak si s touto překážkou poradíte.

Ehm, Train Town se ovšem hraje také úplně jinak. Některé mise totiž představují skutečně pouze logický problém, kdy např. musíte přeskupit a seřudit ■ jedné ko-



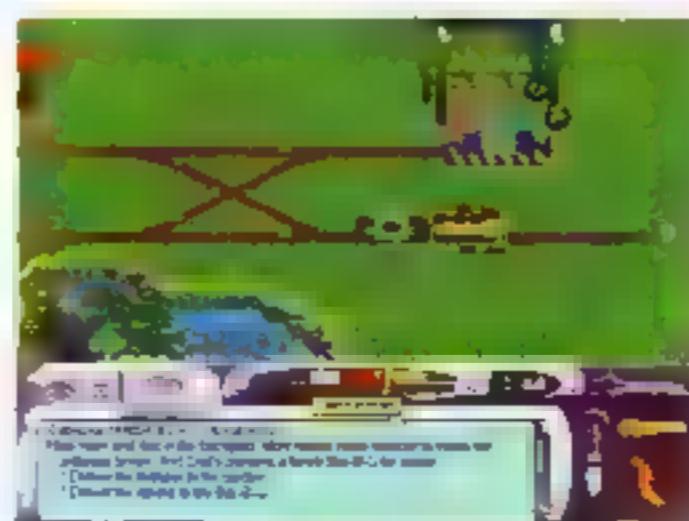
Most: Zákeřné zvedací mosty a "one way tracks" způsobují nemalé komplikace.

leji vagónky podle určitého klíče nebo je rozstrkat na vícero kolejí podle čísel apod. Ani to ovšem není poslední podoba téhle vláčkové show. Zatímco ve všech předešlých případech ovládáte pohyb vláčku (vpřed a vzad), jeho rychlosť (tři stupně vpřed i vzad) a většinou máte i možnost přehazovat výhybky, jsou mise, ve kterých jste postaveni před úkol pouhým přehazováním výhybek dostat stále jedoucí vlak na určité místo. Někdy zase máte za úkol pomoc jeřábu opravit kolej, které zničili mimozemšťané z létajícího ■, aby po nich mohl pfejet rychlík vezoucí cestující. Věřte, že to, co jste právě dočetli, není zdaleka vyčerpávající přehled variability a pestrosti misí. A věřte, že některé z nich jsou

zatraceně obtížné a když ne obtížné, tak jsou někdy tak dlouhé, že na jejich dohrání budete těžko sbírat trpělivost.

Huhly, huhly, kde mám uhli? To je to oč tu také běží. Do vaší péče mohou být svěřeny lokomotivy parní, diesel a nebo např. drezina poháněná lidskou silou. V některých misích je třeba dbát i na to, aby parní lokálka měla dost uhlí a vody, diesel dost benzínu a lidé hamburger s Colou (!). Je to naštěstí jeden z mála ukazatelů, kterým je třeba věnovat pozornost. Dalším je pak ukazatel uchihajicího času, který stanovuje limit pro dokončení některých úkolů. Tyto časem omezené mise bývají daleko zábavnější než ty standardní, neboť aspoň máte jistotu, že ■ po kolejích nebudecet trácet celý den.

E. Coll Bar-B-Q: Tato mise druhé obtížnosti má jednoduché řešení. Nejdříve (1) popojedete ■ oběma vagónky tak, aby vagón ■ hnojivem zůstal na dolní kolejí mezi výhybkami (2). Pak ho odpojte a odvezete steak (3). Popojedte ■ hodně kolejí (4), abyste na dolní mohli nacouvat ■ dostat se za vagón s hnojivem. Připojte ho, zacouvajte (5) a dovezte ho do cíle (6).

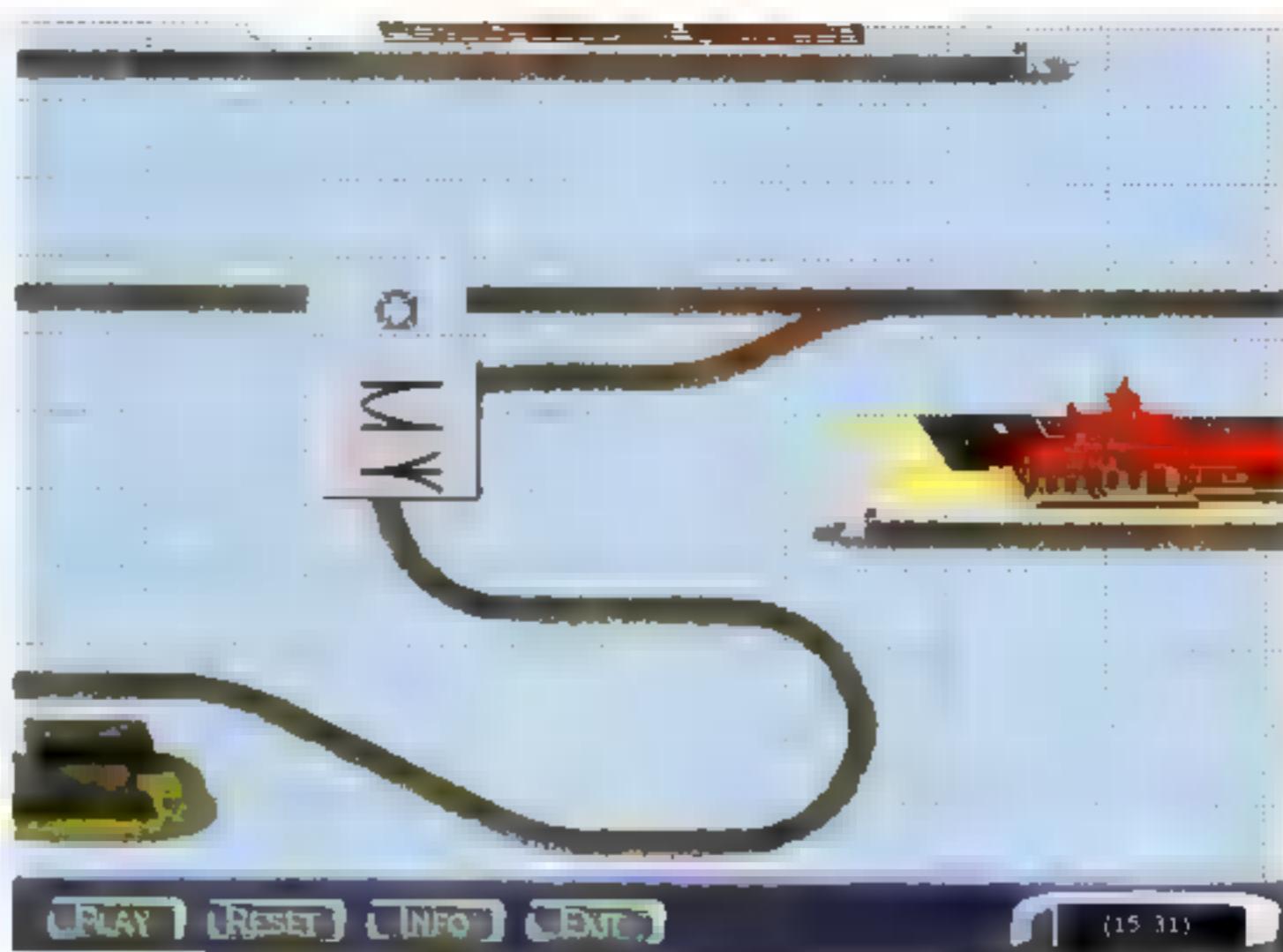


Tak, to nejdůležitější máme za sebou. Doufám, že si alespoň zčásti dovedete představit, jak Train Town vypadá. Aby vaše vize byla úplná, pokusím se trochu nastinit vizuální stránku gamesy.

Train Town nemá akcelerovanou grafiku (není to potřeba) a její celkový vzhled není nikterak dech beroucí, ale je dostačující. Po jezírkách jezdí lodky a plavou v něm ryby, z komínů stoupá dým, po staveništích běhají lidé atd. Pohyb vláčků po kolejích se skutečně podobá tomu, co lze spatřit na modelové železnici, a tak není atmosféra téměř co vytknout. Až to, že žádná počítacová simulace se nemůže vyrovnat skutečnému hrání s vláčky. A protože lze předpokládat, že málokdo z vás doma vláčky má, pak je Train Town jistou vhodnou náhražkou.

Hra má však i své záporu. Jde především o to, že počáteční nadšení ze zajímavé hry se rozplyne v nudné stereotypnosti (a to i přes to, že se náplň mísí od sebe liši), kdy vás neustálé popojíždění s vláčky, stavba kolejí a fazeni vagónků přeci jen omrzí. Přestože je výsledný verdikt celkově pozitivní, neradim vám tuhru kupovat, pokud nejste skutečným bláznem do vláčků (ještě jednou upozorňuji, že Train Town není simulaci skutečné železnice, čem svědčí i to, že jednotlivá kolejisté jsou rozložena např. v dětském pokoji nebo na louce). I když Big Fun přišli s dobrým nápadem a přestože odvedli dobrou práci, obúvám se, že jejich produkt vavřínové slávy nezdobi.

PAVEL ŽDÁREK



Kolejisté: V některých mísích si kolejisté nejprve dostavět.

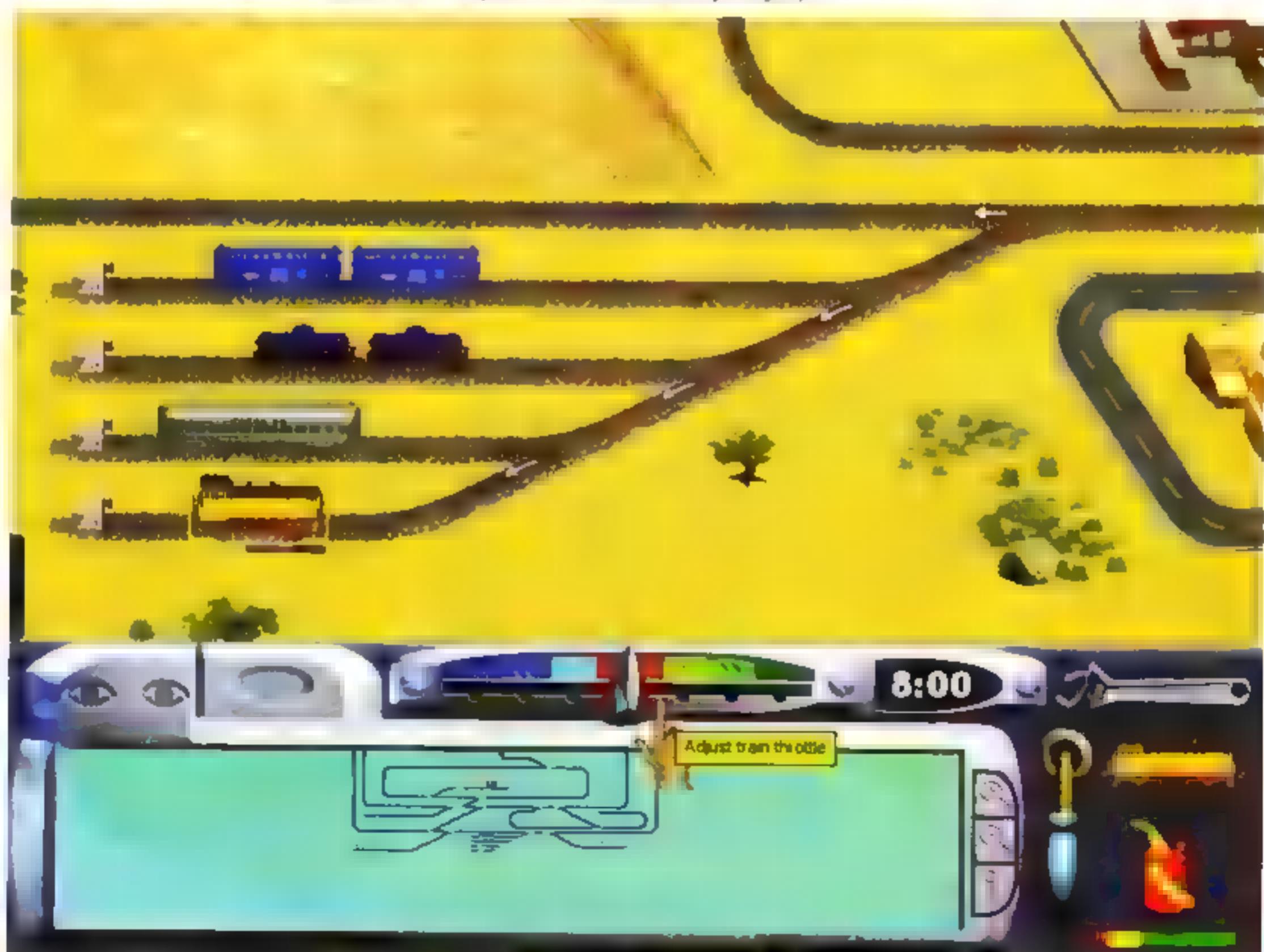
HRATELNOST

78 %

- Pro: Nostalgie, variabilita, různé druhy možností, zajímavý nápad. Proti: dlouhodobě omrzí.
- Firma: Big Fun. Systém: Windows 95/98. Doporučeno: P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. Minimum: P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. Harddisk: 50 MB. Počet hráčů na 1 počítači: 1. Jazyk: anglicky.

NEJLEPŠÍ VLAČKOVÉ HRY

1. Railroad Tycoon 2. 86 %. Kvalitní pokračování prvního dílu.
2. Train Town. 81 %. Hrátky a vláčky se zajímavým nápadem.
3. Railroad Tycoon. 76 %. Klasická vlaková strategie.



Terén: Jak vidíte, terén se neustále mění. Faktem zůstává, že plastický příliš.

A dark, stylized illustration of a motorcycle, possibly a Kawasaki ZXR, shown from a three-quarter front view. The motorcycle is surrounded by a vibrant, multi-colored energy field or aura, primarily in shades of yellow, green, and blue, which appears to be emanating from the front wheel and handlebars. The background is a dark, smoky or nebula-like space.

EXCALIBUR

© 1999

Layla Roberts

PLAYBOY

10 10

© 1982 STEPHEN WADDA



NO. 73

EXCELSIOR



RE-VOLT

Copyright © Acclai



Fighting Steel

Druhá světová válka na vlnách oceánu

Londní deník, 22.5.1941. - "Naše flotila vyplula na moře najít a potopit největší německou válečnou loď, Bismarck. Jméno, které má pro někoho stejný význam jako pátek třináctého. Na posadce je patrná určitá nervozita, která je však využívána odhadlanosti a chuti zničit nepřitele, a poslat Bismarck na věčný odpočinek do blankytných a studených hlubin oceánu. Jen jestli to bude stačit." Vice Admiral L.E. Hollan

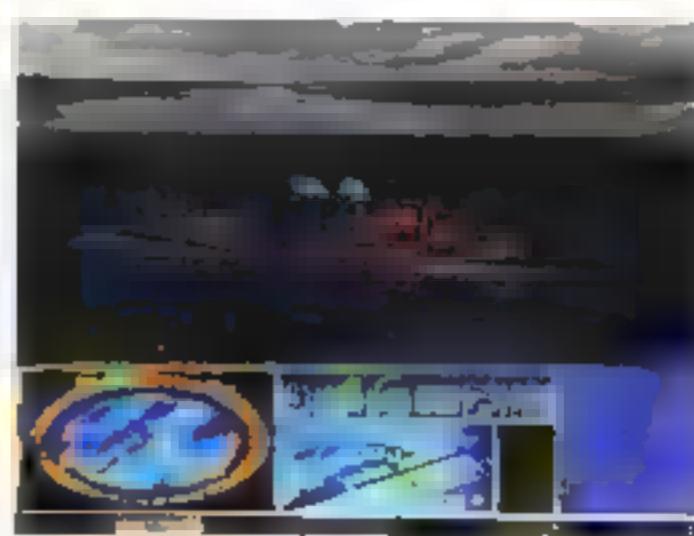
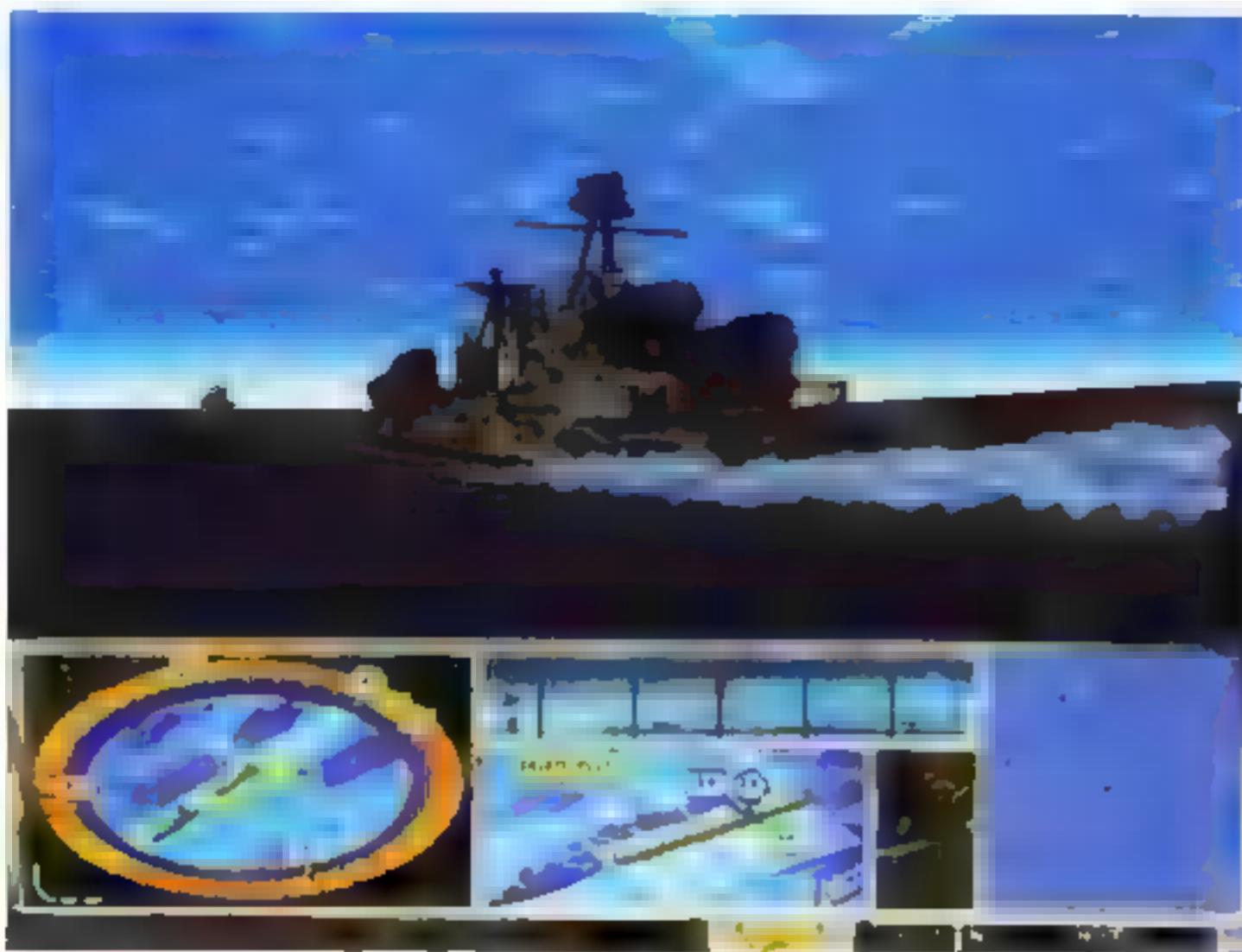
Možná podobně znějící text někdo vyleví z hlubin oceánu, ale to není podstatné tak jako zpráva, že firma SSI uvádí na naš trh nový simulátor druhé světové války. V době nedávne jsme mohli válku vyhrát letecky, v tanku nebo se skupinou neohružených Commandos. Teď se vám do rukou dostává další možnost, vyzkoušet si potopit pěknou rádku lodi. Co k tomu potřebujete? Nic víc než Fighting Steel s podtitulem World War II surface combat 1939-1942. Proč právě letopočet 1939-1942? Podle autorů se největší množství bitev odehrálo právě v tomto období. Po roce 1942 se nejdůležitější bitvy začaly rozhodovat ze vzduchu, k tomu dopomohly i zlepšené radarové systémy lodí a jejich potopení stávalo mnohem téžší záležitostí. Ale zpátky ke hře.

Firma uvádí, že se jedná o Real-Time

3D Combat. Hezky česky jde s strategií a 3D akcí zároveň. Na své si tedy přijde každý rádobygenerál, námořník a podobně, vlastníci počítač a trošku inteligence (no radši trochu víc než míň). Dál

budete potřebovat znát trošku anglicky, popřípadě si narychlo osvojit pár námořnických výrazů (například radar). Firma ITC nám laskavě k recenzi poskytla Beta verzi, která by se neměla nijak lišit od verze ostré, takže teď se dozvíte, co vás asi čeká. Jak jste již určitě pochopili, vašim úkolem bude potopit nějakou tu loď, národnost si můžete vybrat sami podle sympatií. Na výběr máte z IJN (Imperial Japanese Navy) - jednoduše Japonsko,





KM (Kriegsmarine) - Das ist Německo., **RN (Royal Navy) - sem patří Británie (Velká), Zéland (Nový) a Kanada (Javorová).** V úvodním menu si můžete vybrat, jestli chcete hrát Scenario, Campaign, nebo Multiplayera. Ve Scenarii můžete hrát jednu ze dvounácti skutečných bitev, plus dvě speciální mise. U každé mise je stručný popis a přesné datum této události. Vždy máte možnost hrát za kteroukoliv z nepřátelskou stranu. Úkol mísí je vesměs stejný, prostě u jednoduše zničit co nejvíce nepřátel s co nejmenšími ztrátami.

Pokud zvolíte Play Scenario, máte možnost hrát ve dvou speciálních módech, první je Standard Mode a druhý Division Commander Mode.

Scenario:

Standard Mode: V singl playeru Standard mode umožňuje kontrolovat všechny lodě jedné bojující strany. Máte všechny informace o všech lodích, které se v konfliktu objeví. V Multiplayeru má vás tým kontrolu nad všemi plavidly a zároveň vše, kde jsou spojenecké lodě, a víte to co oni.

Division Commander Mode: Ve většině námořních bitev nebojuje jen jedna divize, ale vždy jich je více. A to tom stavi tento způsob ovládání. V tomto módu kontrolujete jen jednu divizi a máte jen minimum nebo žádné informace o ostatních lodních divizích. V tom spočívá vtip hry, hrájeteli v noci a radar zachytit kontakt, co dělat? Zahájit palbu? Víš tobě? Můžete si dovolit dát světelní signál?

Campaign:

V tomto módu máte pod palcem celkem solidní množství lodí. Hraje se na tahy, které jsou týdenní nebo měsíční podle toho, jak si vyberete. Zvolíte si národnost a délku hry. V ten moment dostanete určitý počet lodí, o které se staráte. Můžete je nechat v přístavu a nebo připravené k boji. Tím ale riskujete, že nebudeš mít dostatečnou palebnou sílu a ztrácíš Victory Points (Vítězné body). Každá Campaign může nebo nemusí vyvrbit v bitvu. Bitvy jsou generovány náhodně počítačem. Za každou hru jste oceňováni

plující v noci, který vypálí plnou salvu na nepřátelská plavidla. Grafika je povedená, lodě jsou propracovány do nejmenších detailů, můžete si zvolit různé druhy maskování, a pokud budete mit chut, můžete si lod pomocí kamery prohlédnout ze všech stran.

Okolní prostředí však vypadá stereotypně. Ovládání je na první pohled složité a je nutné věnovat mu dostatek času před hrou přečtením si manuálu. Docela rychle se vám však dostane do krve a potom je slast povolit střelbu na cíl a přepnout si na něj kameru. Dále stačí jen vychutnávat si postupně přicházející salvy a sledovat jak střely dopadají na plavidla. Samozřejmě, že nepřátelská plavidla nestojí a podle zvolené obtížnosti strategizují. Castují vás přátelskými střelami, obeplouvají vás, potopí vám nějaké to plavidlo, prostě dělají hru zábavnou. Jak jsem již výše poznamenal, vše jde sledoval pomocí virtuální kamery (dneska je vše virtuální, třeba i hokejové studio), s kamerou můžete otáčet na všechny strany, sledoval kteroukoliv lod, prostě je to jedna z největších předností této hry.

Ted se trochu budeme zabývat časem. Není jím zde možnost cestovat, ale můžete čas zrychlit a tím hru udělat pružnější. Máte na výběr ze čtyř možností nebo spíš rychlosí, se kterou můžete hrát. Co se týče typů lodí, ve hře je použito 6 druhů lodí a pro jejich označení používají tato označení BB (Battleship), BC (BattleCruiser), CA (HeavyCruiser), CL (LightCruiser), DD (Destroyer),

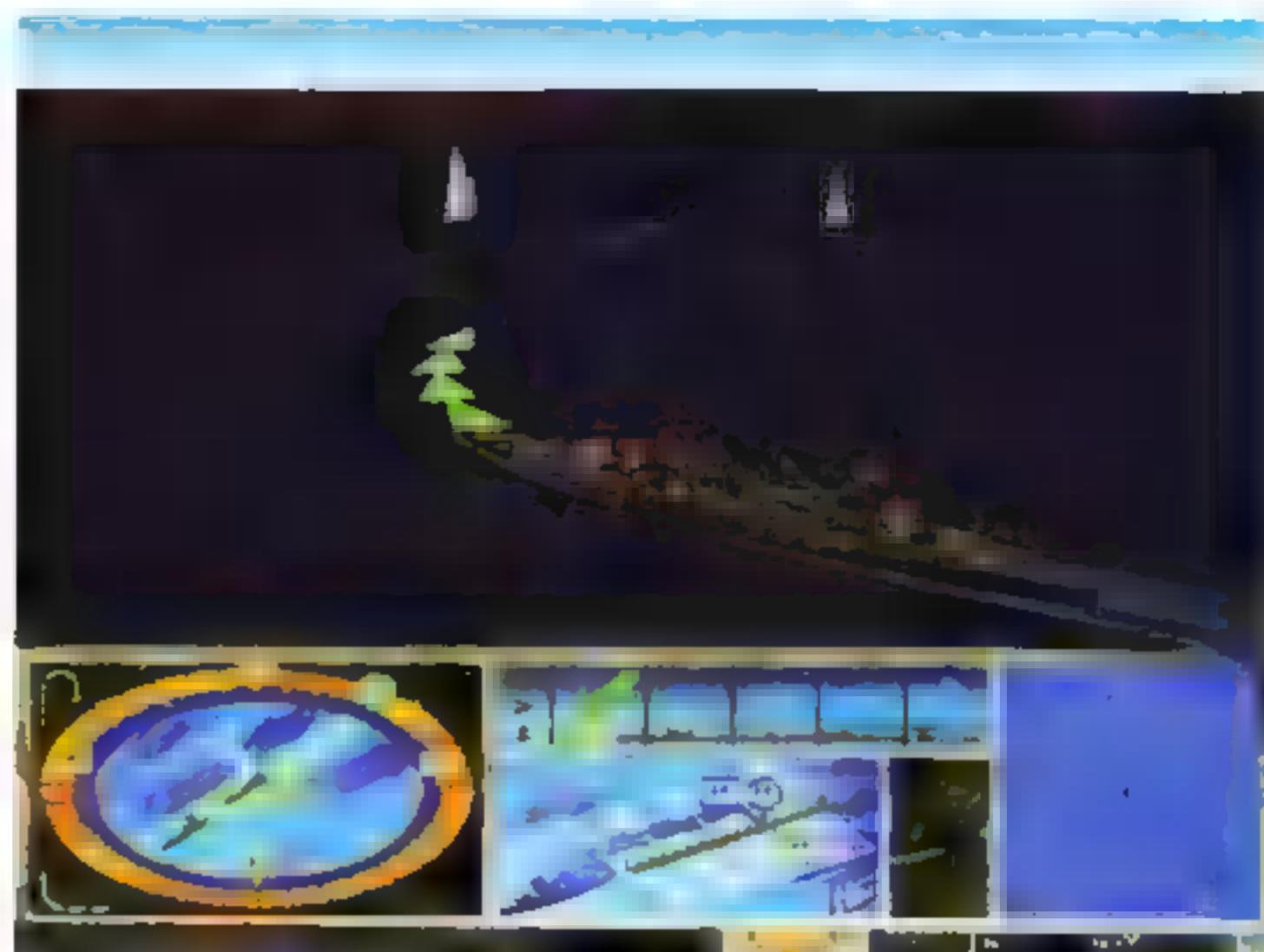


TR (Transport). Na rozepisování se o každé lodi zde není mìsto - podle mého názoru je to spíš výčet manuálu, který určitě dostanete při poctivém zakoupení této hry (čas na komerční přestávku). Vaše lod může předstírat, že hoří, provést úhybný manévr nebo se jednoduše potopit, ale už se nevynoří (dost nepraktické - pozn. pž). Pokud vás hra přestane bavit, stačí zvolit konec hry (na to byste bez me nepřišli) a počítací vám dopočítá konec hry a virtuálně zjistí kdo vyhrál a kdo kolik dostane bodù. Výsledek se dopočítá podle momentálního stavu.

O zbraních jsem se už zmínil - hlavní, sekundární a torpéda. U prvních dvou jmenovaných je možnost vybrat si automatické volby střeliva nebo vybirat druh střeliva automaticky. Co psát dál,

HISTORIE HON NA BISMARCK

• V květnu 1941, německý křižník Prinz Eugen s novou bitevní lodí Bismarck vyplyuly na moře s rozkazem křižovat Atlantický oceán a zaútočit na britské konvoje. Kudy pluly přesně cíl vám nepovím, protože má paměť už mì moc nešlouží, ale faktum zůstává, že se lodě dostaly na šíré moře. Britské jednotky brzy zjistily pohyb na moři, přesné to bylo 23. května, kdy křižníky Suffolk a Norfolk napálily dvě německé lodě. Začaly je sledovat z bezpečné vzdálenosti a vyčípalovaly na posily. Po úhybném manévrnu Prince Eugena a antihlavové bouři ztratily anglické lodě kontakt, obnovily ho za tři hodiny. 24. květen 05.37. britské vojenské lodě Prince of Wales a lehká lodě Hood, sputovaná na moře během Druhé světové války, zaútočily v 05.52. Obě lodě byly pod vedením Admirála L.E. Hollanda. Rozpoutala se bitva, ve které zabily německé lodě i lepší pozice. Té využily ve svém prospěchu. V 6.00 exploze rozpálila britskou lodě na dvě poloviny. Prince of Wales opustil bitovní pole v 6.13 poté, co obdržel sedm zásahů. Bismarck utrpěl v bitvě škody, které donutily lodě zpomalit na 28 uzlů a zapříčinily únik paliva. S britskými pronásledovateli v patách vypadaly německé lodě na jih. Toho večera se Bismarck obrátil proti svým pronásledovatelům, anglickým lodím Prince of Wales a Suffolk a začala krátká přestrelka, která byla jen záštírkou pro nenápadný útěk německé lodě Prinz Eugen do říjny vod Atlantiku. Kolem půlnoci zasáhl Bismarck torpédo, které donutilo lodě zpomalit na 16 uzlů. Kontakt s lodí byl přesto ztracen a Bismarck nabral nový kurs, směr Brest ve Francii. Kontakt byl navázán 26. května, Bismarck utrpěl další ránu, kterou mu zasadilo torpédo a vzdáleně poškodilo kormidlo. Tadí musela německá ohlídka nebrat severní kurs směrem k anglickým bojovým silám. Divize pěti anglických lodí pod vedením Kapitána P.L. Viana došla za úkol potopit Bismarck do druhého dne, kdy měla lodě napadnout flotile pod vedením Admirála Siria Johna Toveye. Kapitán Viana přesně upínal svůj úkol a vysílal na Bismarck během noci 16 torpéd, z nichž dvě nebo tři zasáhly cíl. 27. května, rozhodující bitva. Bismarck je silně poškozen, přesto Angličané pověřili dvě bojovní plavidla (King George V a Rodney) a dva křižníky (Norfolk a Dorsetshire), aby dokončily hon. Rozpoutala se palba, ve které poškozený Bismarck neměl šanci. Salva za salvu, torpéda a plná palebná síla všech lodí zasypala Bismarck, jehož zbraně utichly kolem 10.15. Chvíli poté byly vypáleny poslední čtyři torpéda na největší německou bitevní lodě druhé světové války. Poté nastal definitivní konec, který předzložil jen 119 z více než 2000 členů posádky.



pokud bych chil napsat všem mì si mì žele zvolit, potřeboval bych asi trochu více místa. Pokud jste nadšenec do strategií a recenze vás alespoň trochu zaujala, stačí si hrnu pořídit a pročistit si 120-ti stránkový manuál, který obsahuje kompletní výčet informací, které budou budete potřebovat a nebo vás mì zajímat z historického hlediska. Hra na mì udělala dobrý dojem i když mì nì postrádám hudbu, zvuky jsou docela efektní a mì při dopadání střel nejsou taky nejhorši. Co mì ale docela vadí, je stereotyp, který se po delší době u hry projeví. Mìže mì docela dobré stát, že budete mì stejný počit, ale je tady hodně možností jak hru hrát. Něco mì vám asi ale mì vadí, např. velet Bismarcku. Pětci jen je to lod, která se zapsala do dějin druhé světové války a trvalo dlouho, než mì ji spojencům podařilo poslat ke dnu. Vy ale mì nyní jedinečnou možnost změnit nebo potvrdit kousek historie.



80 %

- **Pro:** Propracovanost lodí, historická souvislost, možnost nočních bitev. **Chybí:** Chybí hudba, málo propracované pozadí.
- **Firma:** SSI / Mindscape. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 64 MB RAM, 3D graf., 3Dfx, Directx 6.1. **Minimum:** 400 MHz, 240 MB. **Počet na 1 počítače:** 1. **Počítače:** 1 - 4. **Grafická podpora:** OPEN GL, 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglicky.





Force 21

Realtimbojová strategie ve 3D? Hmmm...

Vjedné softwarové firmě jménem Red Storm Entertainment se pár lidí usneslo, že dnes se už nedělají takové hry, u kterých by hráči hromadně umírali na podvýživu či protržený močový měchýř. Slovo doalo slovo a začalo se ■ takové hry pracovat. Suroviny byly slibné. Vždyť se dohromady skloubilo několik nejohlibějších žánrů. Jestli ■ autorům vyšlo tak, jak by mělo, to si devolím posoudit na následujících řádech.

Těžká realita

Hra je zasazena do období, kdy probíhá válka mezi USA a Činou. Vlastně už

se pomalu schyluje ■ jejímu zdárnému konci a na hráčovi zůstává rozhodnutí, zda vyhraji „pruhy a hvězdy“ nebo rákosnici. To učini tak, že se zapoji do války za jednu nebo druhou stranu, a ■, jak si dobré nebo špatně povede, určí konečného vítěze. Jednoduché, prosté!

Na výběr máte několik misí a ke každé si můžete určit její obtížnost. Ta se dá ovlivnit třemi faktory. Za prvé je to intelligence nepřátele. Dílá se může srovnávat buď s touto vlastností a nebo hyperintelligentním UFOnem. Zajímavější je však chvíle, kdy si vybíráte „hračičky“ ze své-

ho arzenálu. Tam se vyřídíte opravdu skvěle ■ navíc si o každé zbrani můžete přečíst podrobné informace (váhu, výdrž, kadenci, ve které válce se používala nejvíce, atd.). No a třetí faktor je ten, že si bud poslechnete briefing a dozvile se, co máte dělat nebo se budete rovnou šourat v nose ■ koukat na stavový proužek, který představuje průběh nahrávání. A že se ■ něj budete koukat sakra dlouho! Ovšem výsledek stojí za to!

Po několika perných chvilách, kdy jste na pochybách, jestli vám hra neformátuje harddisk a nebo neinstaluje několika gigabitový vir, se objevíte nad pěknou krajkou ■ koukáte shora na své jednotky (přesně jako Bůh, když ■ nebes shliží na své ovečky). Na dolním panelu je máte hezky vyobrazené a tam si také mezi nimi můžete přepínat (to jde samozřejmě i v 3D pohledu, ale to je poněkud obtížnější). Kromě toho je tam také další stavový pruh, který tentokrát udává stav poškození. Bohužel má jen tři pozice - „vše je ok“, „zdrhej“ ■ „seš mrtvej“. Naštěstí se dá bojová technika do určité míry opravit a tak ne vždy znamená „seš mrtvej“ to, co si pod tim představíte. Na pravé straně obrazovky pak najdete spoustu ikonek představujících příkazy, které můžete svým jednotkám zadávat a také velice užitečnou mapu. Ta má hned dva podstatné významy. Jedenak na ní vidíte celou krajinu i s cílem ■ (pokud je máte na dohled) nepřátele a druhak ji můžete využívat k pohybu. Normálně totiž zadáváte směr pohybu ve 3D části obrazovky a pracným



klikáním pravým myškem se pohybujete na vám určená místa. Kdežto na mapě si pouze vyberete bod kam se chcete přemístit, klepnete na ono místo a už jen koukáte, jak se tam vaše aktivní jednotka šíří. Po cestě určitě narazíte na nepřátele. Pokud se tak stane, uvědomte si, že kdo dřív zaměří cíl, ten také vyhrává. Ze začátku se budete zmateně rozhízet do všech stran a hledat onoho zmetka, který do vás veselé vyprazdňuje zásobník, ale časem zjistíte, že na mapě je kromě jiného také orientační šipka, která udává směr vašeho pohledu a pokud ji namíříte k červenému bodu, jistě nepřítele dříve či později uvidíte. Pak už jen stačí toho parchantika „zalockovat“ a koukat se, jak mu hoří za zadkem. Ale nemyslete si, že tahle hra je jen nějaká bezduchá stílečka, která se řídí heslem „rychlejší vyhrává“. Ať totiž hrájete za jakoukoliv stranu, jste vždy v oslabení a cestu k cíli si musíte pořádně promyslet.

Postupem času se krajina stává záludnější a vy musíte dávat pozor nejen na miny, ale třeba také na bažiny, ve kterých vás stroj zmizí, ani nebudeste vědět jak. Také nepřátelé se zdokonalují a využívají čím dál tím účinnější zbraně. Nakonec se může stát, že pojedete po nádherné planince, ni živáčka - ni mrtváčka a... a najednou je mrtváček z vás, protože nepřítel už má již lepší radary u zbraně a lepším naváděcím systémem. A tudiž bysle měl i vy neustále zkoumat, jestli vám na základné nabízejí náhodou něco nového k otestování ve výlečné včavě.

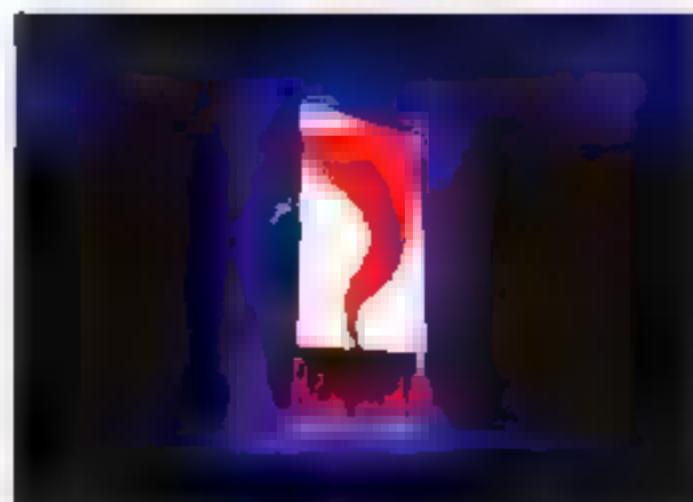
Sladký konec

Nakonec bych se chtěl zmínit o nedostatečích, které tato hra má a které se snad bude myslet v opravných patchech. Předně je to nemožnost plynulého pohybu v softwarovém módu (tj. kdy nevyužíváte D3D ani 3Dfx a všechno necháváte mi procesoru). Všechno to skáče po čtveredcích a to i myškou, takže pokud se nepřítel usadí v místě, které myškou tvrdosíjně „pleskakuje“, pak je vám věta. Další věci, která mě osobně celkem vytáhla je to, že jsou situace, kdy vás za-



útočí více strojů, vy si nějaký zaměříte, zlikvidujete a zákonitě si echeete zaměření dalšího nepřítela... ovšem neúspěšně. Zaměřen je neustále již zničený objekt a vy se jen bezmocně díváte, jak to do vás ostatní říjí hlava nehlava až skončíte svou dlouhou pouť v plamenech. Ovšem až na těchto pár malíčkostí bych hru hodnotil velice kladně a to nejenom díky tomu, jaká je, ale také protože díky tomu ji dávám o procentičko víc, než jsem měl původně v úmyslu), že se mě vyzvolala vzpomínka na jinou, vzdáleně podobnou, ale mnohem zábavnější hru - Cannon Fodder, ke které se ted odeberu.

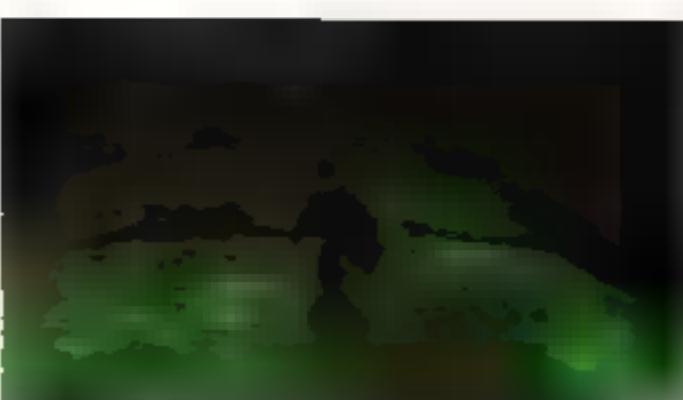
MISTIC JOE



HRATELNOST

● Pro: Prostředí, zábava, zbraně. Proti: Některé nevychytané záležitosti - viz článek.

■ Firma: Red Storm / Take2. Systém: Windows 95/98/NT. Doporučeno: P233 MMX, 64 MB RAM, BX CD-ROM, 3Dfx, myš. Minimum: P133, 24 MB RAM, CD-ROM. Sk: 150 - 320 hráčů na jednom počítači; 1. Počítač: 2 - 8 (jen TCP/IP). Grafické podpora: 3Dfx, D3D. Jazyk: anglicky, německy, italsky, francouzsky.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Procvičte si angličtinu!

Introduction

Like the original Kain, Soul Reaver is a dark story of betrayal and revenge. Ironically enough, this time it's Kain who has done the betraying. It's a millenia after our „hero“ was victorious, and he's since evolved from being the tyrant of the world of Nosgoth to a god-like figure. The human population is nearly decimated, vampires are the dominant species, but Kain has grown bored with affairs of rule. Now he seems to be content to just sit back and let his age and powers evolve his body, giving it new abilities.

Article

Long ago, Kain created minions to assist in his rule. Usually, they would inherit Kain's new powers after he would, but one of them, Raziel, developed wings before Kain did. That was not appreciated. Kain cast Raziel into the Lake of Souls, where he existed in agony for who knows how long. Gradually though, he was contact by a strange being known as „The Elder.“ The Elder tells Raziel that his body has changed, and now he needs to feed on souls to maintain his strength. And so, The Elder wants Raziel to destroy his former master... The original Kain was a top-down console-style game. Soul Reaver makes the jump to 3D characters and environments. You play Raziel, who looks like a vampire after some enterprising vampire-hunter put a stake through his heart and burnt his body. Raziel keeps his features partially covered by the remains of his cloak, pulling it down only to suck in the souls of the enemies he's slain.

Raziel has several different abilities, and his character frame has a lot of dif-

ferent moves as a result. Although Kain messed him up pretty good, Raziel still has his wings. They're tattered from his ordeal, but he can glide for short distances. The running around is a little reminiscent of Heretic II. You don't need to hit a combination of keys in order to grab on to a ledge and hoist yourself up. As long as you hit the ledge close enough, Raziel will hoist himself up. He can also push certain things too, and he can even swim, an unusual ability for a for-

mer vampire. Through a Tomb Raider inventory wheel, Raziel can also cast spells, after he's collected items known as „glyphs.“ And naturally, Raziel can fight. Before Raziel can feed on the souls of his opponents, he's got to kill them first. Raziel has a number of different hand to hand combat moves that can be set in motion by keyboard or gamepad button combinations. There's a hot key that will have him face the closest opponent, so the game doesn't have to keep running in circles just to get the right angle of attack. He can also block attacks, and launch a variety of hand to hand moves of his own, such as punches and throws. Once the opponent is dispatched, their soul is released, represented by greenish mist that Raziel draws into himself. You can also see the faded image of your now dead opponent. It will also be drawn into you, if close enough. Raziel can also feed himself from „wells“ found here and there. This is a Playstation conversion, but there are a number of things in it that rise it above the usual Playstation game. For example, the monsters show a little mo-

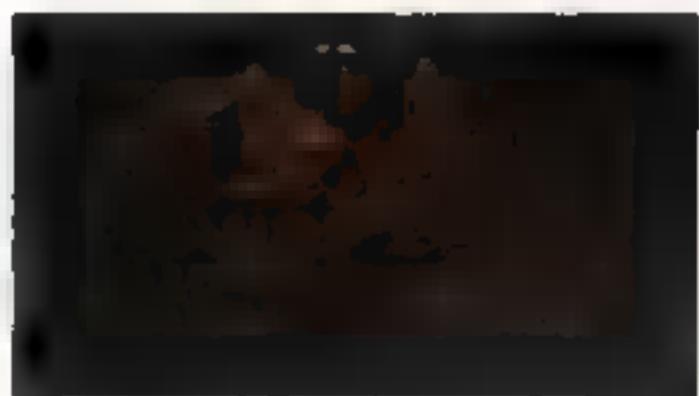
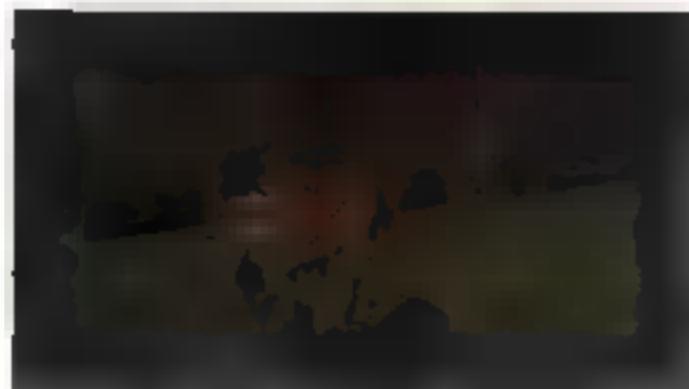


re intelligence than most games. They will come at you from different sides at once, and some will even run away if you dish out enough damage to them. You can also interact with NPCs, even converting them to the Elder's cause instead of killing them, if you can get them to trust you enough. The graphics are also much better than the console (naturally). There are lots of multicoloured mists and lights flowing through the game, and very weird architecture. The arena where Raziel first meets the Elder looks like its part cavern, part octopus. Looking at it, you think „somebody's been reading HP Lovecraft.“ And thankfully, there is a menu option to save, rather than any lousy „gems.“ Raziel initially exists on the ethereal plane, though when he gets enough energy and finds a gate, he can manifest himself in the material world. It's there that he will hunt down his former colleagues, and then Kain himself. Raziel also can't die. If he does, he's merely reformed in the Elder's lair, so he can regain his energy and journey back to the world for another go.

Conclusion

The original Kain was made by Silicon Knights, and Soul Reaver is made by Crystal Dynamics, this may cause some fans of the original to worry about a change in the overall flavor of the game. Don't. It's just as wonderfully morose and gothic as the original. It might even send ambitious senators and uninformed parents on a crusade, but hey, they worry about everything, don't they?

Tak! Dost bylo angličtiny! Závěrem hých to shrnul pro ty, co anglicky neumi, pro kte-



ré mám taky smutnou zprávu: pokud jste alespoň trochu nerozuměli této recenzi, pak ve hře přijdete o spoustu důležitých informací a ta se pak ~~zmíní~~ na bezudehou skálačku ve 3D s trochou těch RPG a adventure prvků. Ale budíž. Takže pro vás: Ač se to na první pohled nezdá, LOK:SR je velice kvalitní a záhavnou hrou oplývající spoustou nových prvků, skvělou atmosférou a nevidanou grafikou, kterou si užijete i bez 3Dfx nebo D3D podpory. Hra totiž nabízí takzvaný "Eidos Interactive MMX Software Rasterizer", který vám poskytne stejnou kvalitu jako 3Dfx! Samozřejmě ~~že~~ to ale ~~je~~ mit odpovídající stroj. Snad jediné, co by vás mohlo odra-



dit je poněkud hrůzné ovládání postavičky pomocí klávesnice ■ pokud nemáte pevné nervy, tak doporučuji sehnat si gamepad, na kterém je to mnohem, mnohem snesitelnější. Takže hurá do obchodů (v jednom koupit hru, v druhém slovník) a...

MISTIC JOE

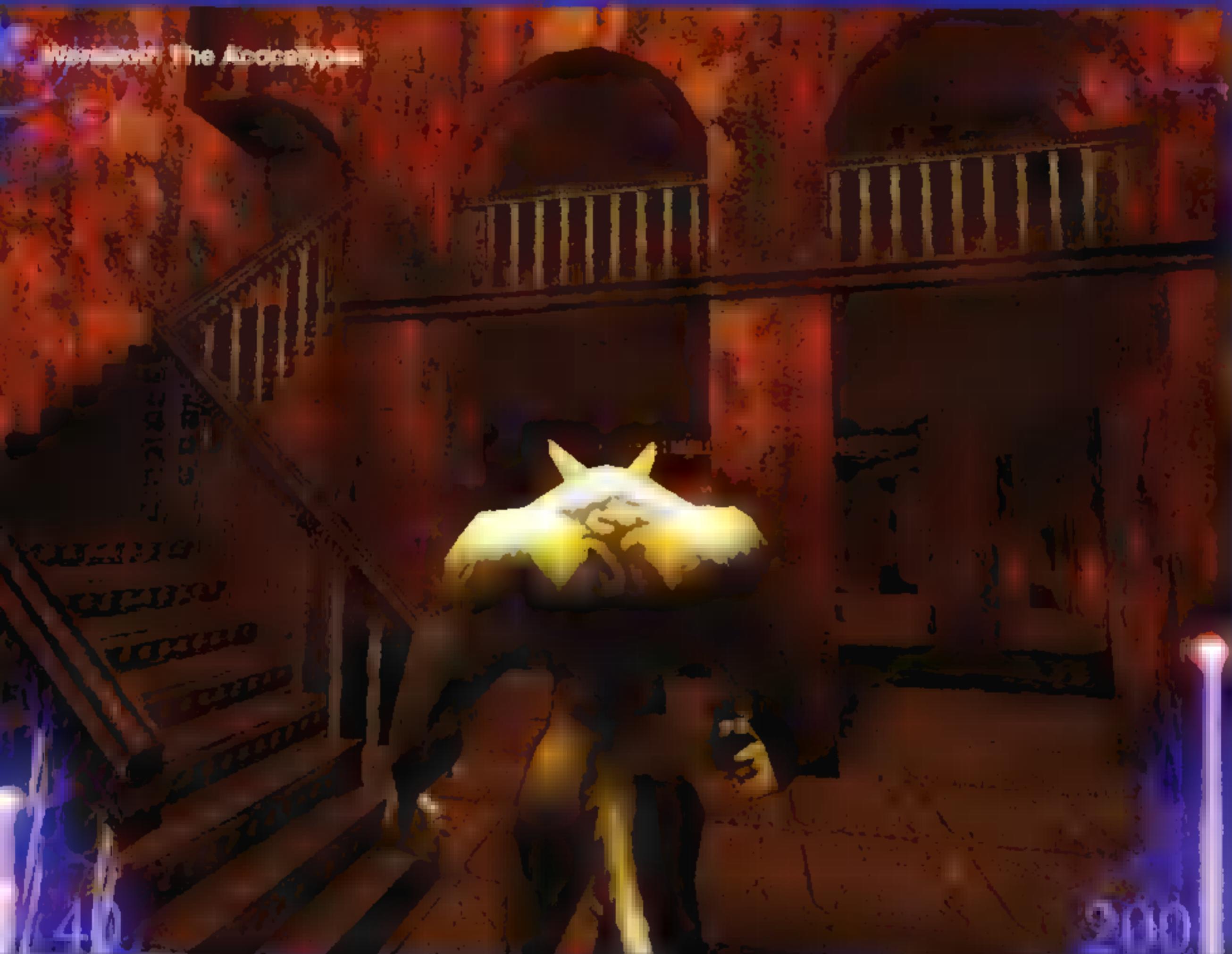
P.S.: Prosím umluvte chyby, na které narazíte. Taky nejsem zas až tak dobrý... Ale snaha byla a rodiče dětí to jistě ocení.



PLAYABILITY - 76 %

- **For:** Unbelievable graphics, music, story and ambience. **Anti:** Control of Raziel, unoriginal, stupid installation and many more.
- **Firm:** Crystal Dynamics / EIDOS. **Operating system:** Windows 95/98. **Optimal configuration:** PII300 MHz, 64MB RAM, 2x CD-ROM, 3Dfx, gamepad. **Minimum configuration:** PII266MHz, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddrive:** 640 - 711 MB. **Number of players** ■ computer: 1. **Computers:** 1 - II (IPX, TCP-IP). **Graphics assistance:** 3Dfx, D3D, Software RGB D3D emulation. **Language:** english.

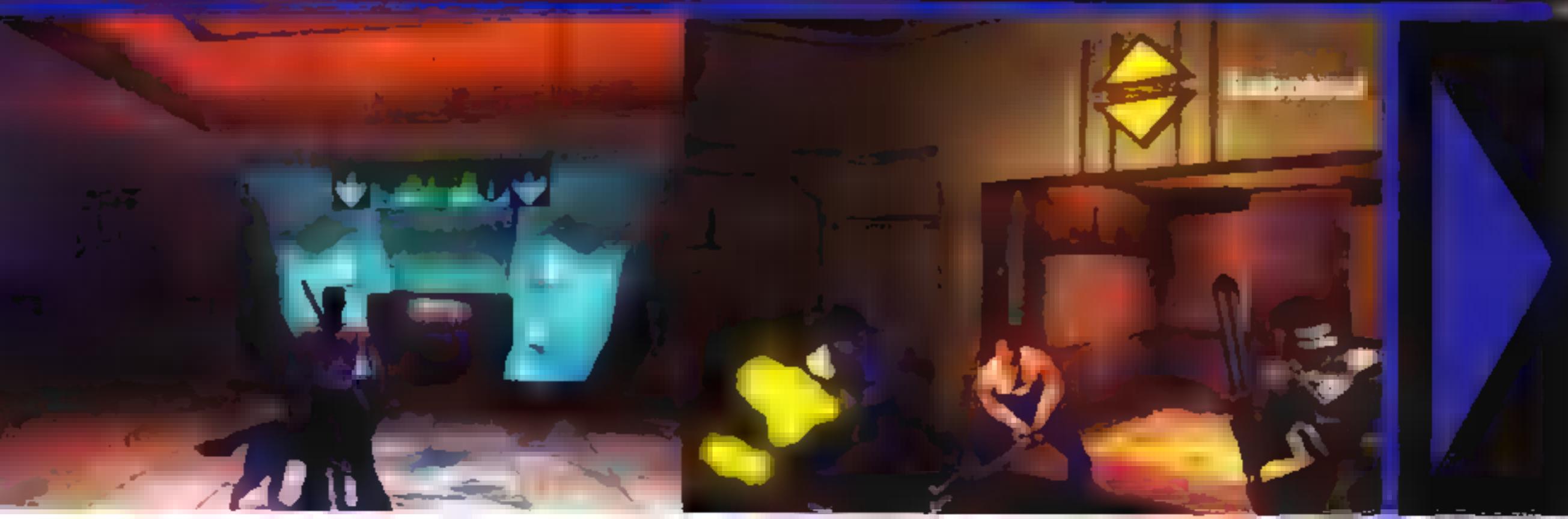
Vorvartone

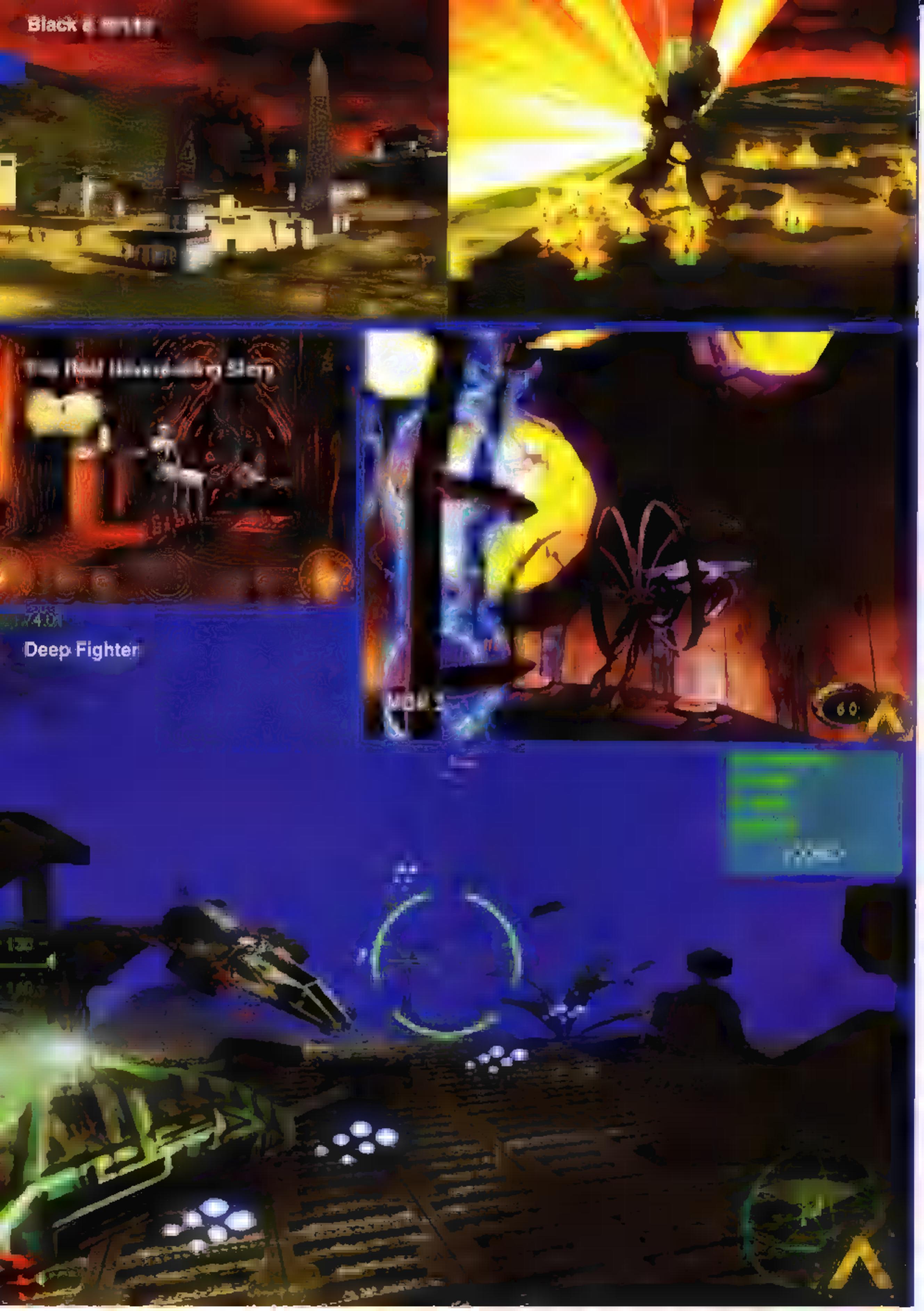




Raiders

Deluxe Edition

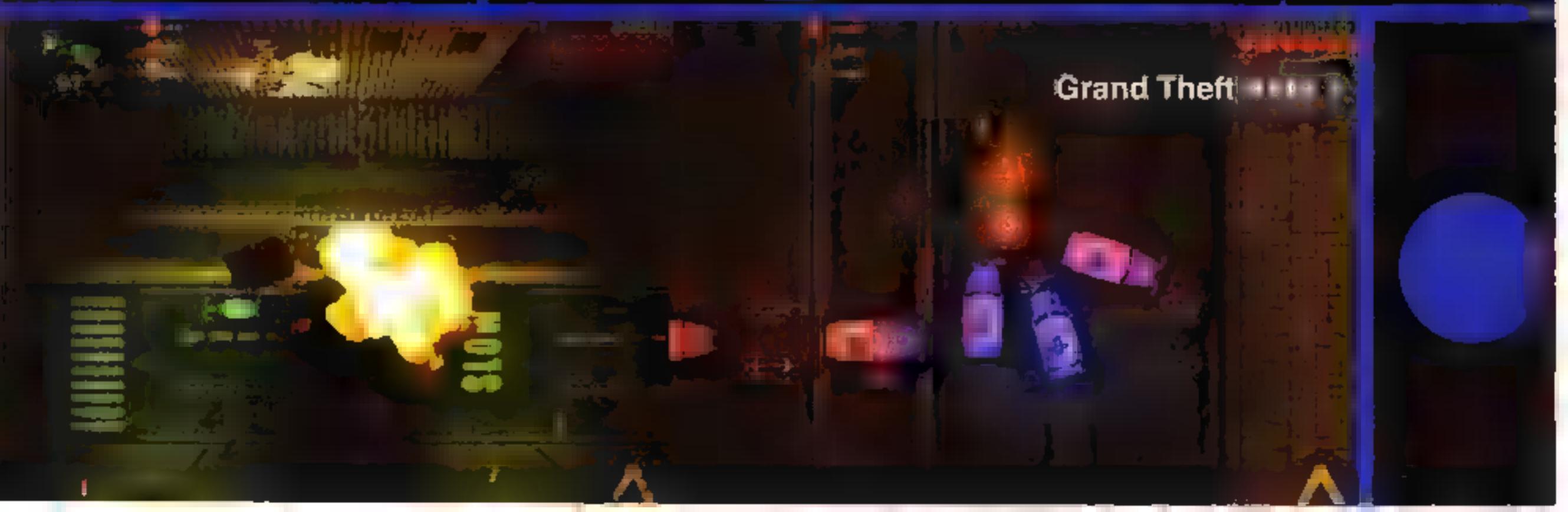
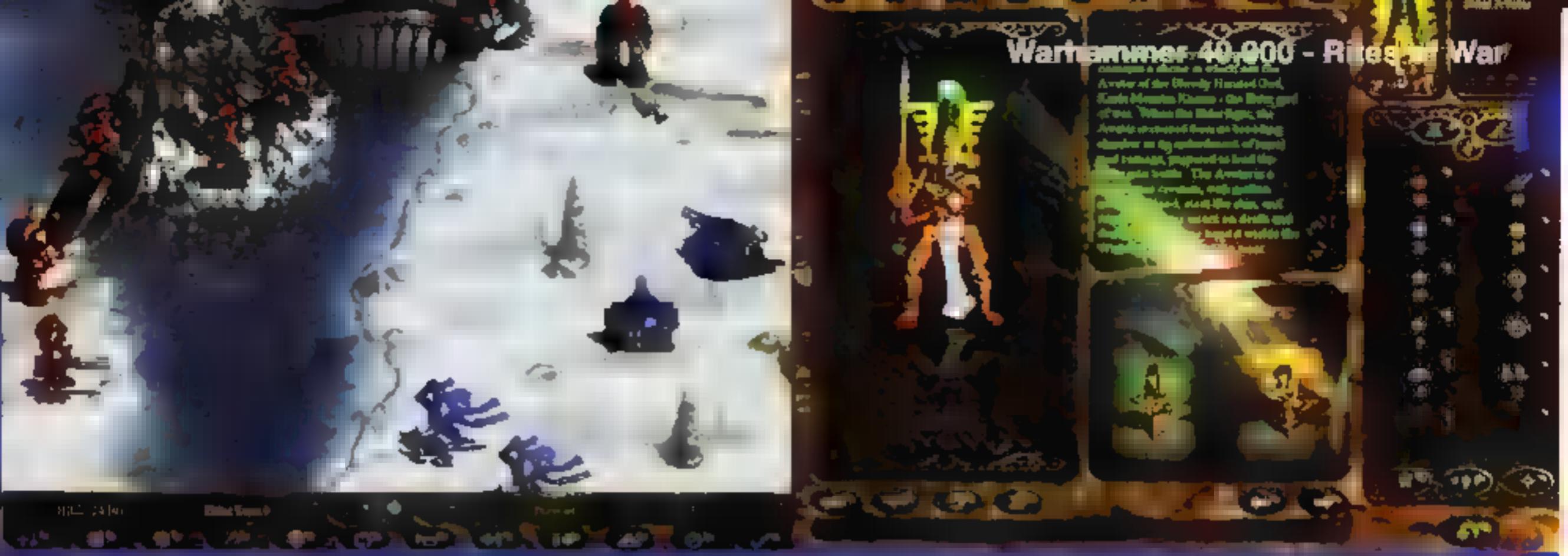




Black & White

Deep Fighter

60





Erotika ve hrách

Jednoho prázdninového dne byla z celé redakce při tajném hlasování vybrána skupinka těch největších úchylů a na jejich bedrech spočinul speciální úkol, od kterého se jistě i velký -ml- distancuje. Shodou jakýchsi zvláštních a opravdu nevysvětlitelných okolnosti jsem se v ní ocitl i já, což nepovažuji za optimální neboť já nejsem, opakuji nejsem, úchyl (to říká pořad -pozn. ml).

8-bitové orgie

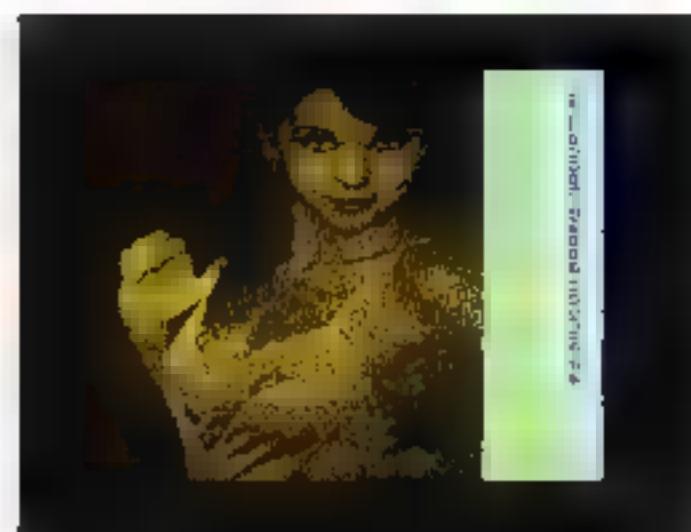
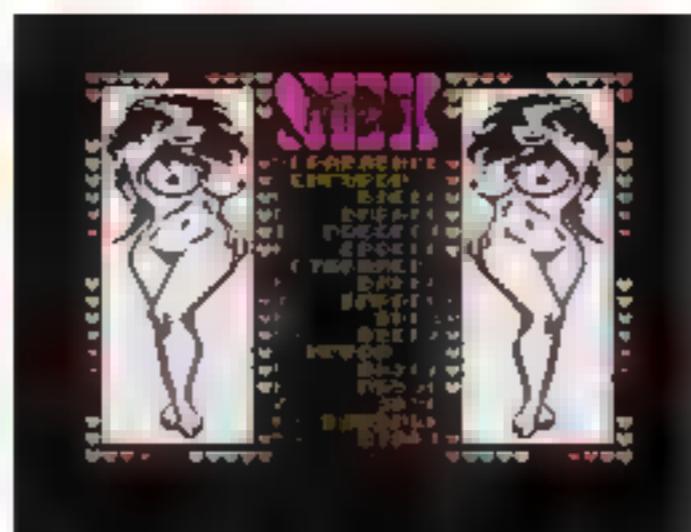
Ti mladší ze čtenářů tomu sice asi nebudou věřit, ale před jejich Pentii a Amigami zde byly i božské 8-bitové stroje, jako například ZX Spectrum nebo C64. A právě na nich (na C64 o něco méně) se začaly dělat ty správné hry s erotickým nádechem. Asi nejznámější jsou různé druhy Strip Pokeru, u kterých princip hry zůstává neustále stejný a méně se pouze grafika. Bylo jich vytvořeno nespočet a asi každý, kdo měl svůj počítač aspoň dva roky a alespoň chabě pronikl do programování v BASICu, tak si udělal svůj vlastní SP, aby se s ním potom mohl chlubit kamarádům. Ale nyní dovolte, abych zahľoubil kdesi v historii a vytáhl z ní opravdovou perličku, která vznikla, věřte nevěřte, už před patnácti lety. Je jí Peep Show a musíte v ní složit z písmenek správně za sebou jdoucí slova. Pokud se

vám to podaří, ukáže se vám kousek lepě dívky a pokračujete do dalšího kola a to tak dlouho, dokud se vám ona nakreslená osoba neukáže celá. Hlavní a podstatnou nevýhodou této hry je fakt, že je celá v němčině, kterou vůbec, ale vůbec neuimus, a to se putom věty či hesla sestavují velice špatně. Po grafické stránce je hra odvedena velice dobře, ale multicolor módu se díky době vzniku nedočkáte.



Další pěknou a zábavnou hrou je Cock Attack (Aikta Software, 1985). Hned po nahrání hry přijde zklamání - nedočkáte se zde žádných nahých žen, ale nakonec zjistíte, že to vůbec nevadí. Ocitáte se v roli nejlepšího z nejlepších, který dostal velice delikátní úkol. Během páří okamžíků musíte uspokojit co nejvíce žen (ty tu představuje jen jakýsi trojúhelníček s čárečkou). Na tom není nic tak těžkého,





ale pozor! Hra je nenáročná na přemýšlení, ale o to náročnější na postřeh. Ne vždy se totiž trefíte správně, protože hlavní hrdina (penis) této hry je neustále v pohybu, a tak musíte dát velký pozor, abyste ho nezabofili někom, kam nemáte (taková kapavka vám ubere hodně bodíků).

Tentýž rok vznikla další hra s erotickým, bu přímo pornografickým zaměřením. Jmenovala se **Hot Joystick** (Hardcore Soft, 1985) a jste v ní postaveni před více méně lehký úkol. Přivést svoji virtuální dražší polovičku k orgasmu. V reálu to vypadá tak, že střídavě drtíte dvě klávesy, čímž uvádíte své virtuální já do pohybu vpřed a vzad (popřípadě svůj virtuální jazyk nahoru a dolu). Abyste postoupili do dalšího kola, musíte onu virtuální dívku alespoň jednou udělat, což není zas tak jednoduché, a po chvíli hraní jsem si řekl, že jsem přišel na další z fády výhod reálného sexu - neholi vás přitom tolik prsty.

I na C64 se začalo s produkcí erotických her. Tou první, která stojí za zmínku, je "lámač joysticků" **Sex Games** (Landi Soft, 1985). Princip hry je známý jak lidstvo samo a je stejný, jako u předešlých her. Cílem za pomocí kvetlání joystickem vpravo-vlevo nebo nahoru-dolu uvádíte svého hrdinu do pohybu v těch samých směrech. Čím rychleji se bude pohybovat, tím rychleji dosáhne orgasmu a můžete postoupit do dalšího kola. Grafika je spíše sstrandovní, ručně kreslená a vzbudí vás chuť smát se a brečet zároveň. S hratelností je to těžší. SG vás určitě hude havit do té doby, než na ni zlomíte třetí joy nebo než vám začne nebezpečné přeskakovat zápešti...

Další těžce pornografická hra se jmenuje **Paradise Café** (Parada, 1986), a pokud se nenecháte odradit tím, že je celá v italštíně, pak si užijete hodně sstrand. Příběh je prostý. Malý Marcelo se dostal do ošklivé společnosti a vydělal si \$30000. A jak už to tak bývá, rozhodl se je roz házet mezi lehké děvky. Vyrazil proto do podniku jménem **Paradise Café**

a zde začínají ty pravé a nefalšované orgie... Každá ovšem umí v posteli něco hůř a něco líp a na vás je, dle vám kladených otázek, přijít na to, co by s ní bylo asi tak nejlepší, ale zároveň nejlevnější. Po cestě také narazíte na odpocinkovou misu, kde dočerpáte síly na další akci nebo na buzíky (ať už převlečené ženské nebo obléčené do slušivých policejních obleček). Buzíkům se samozřejmě vyhněte obloukem, protože za to vám žádné score nepřibude. A pokud se vám zrovna nebude chtít za sexuální služby platit, můžete od překupníka sehnat bouchačku a silňovat staré babičky o holích. Graficky je na **Paradise Café** velice dobře, protože se autoři rozhodli vše ukazovat za pomocí velkých spritů, které zubírají skoro celou obrazovku. Tak se dočkáte spousty pěkných detailíků.

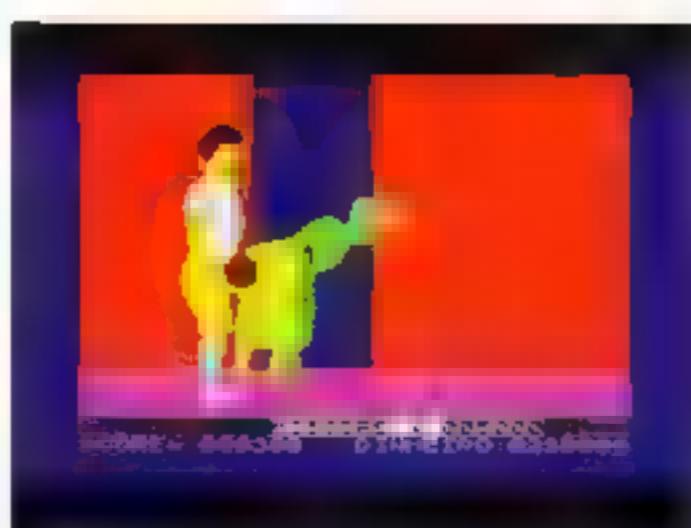
V září téhož roku se opět objevil nějaký manik u C64, který si řekl, že se na jeho "mládka" nějak zapomnělo a tak vznikl **Sexybreakout** (?!, 1986). Jedná se vlastně o hru ve stylu Arkanoidu s erotickými obrázky, tj. pokud se mičkem trefíte do nějaké cihličky, zmizí a na jejím místě se objeví kousek obrázku s nahou ženštinou. Pokud odstraníte kostičky všechny (což považuji za velice nesporovní... ani nevím, kolik nervů člověka stojí to, trefit se do poslední cihličky) poohlédnete na docela kvalitně digitalizovanou fotografií, které vám nějaká dívka ukazuje zákoutí svého těla a po chvíli slintání můžete postoupit do dalšího kola. C64 vyznamenal na podzim ještě jednu erotickou hru a byla ji **Samantha Fox Strip Poker** (Ace Cracking, 1986). Jak podle názvu tušíte, hlavním úkolem je za pomocí této karetní hry svléknotu Samantha Fox. Jediné, co vás u této hry zaujme je to, že Samantha tu má fotky z dob, kdy její "vnady" dosahovaly největších rozdílů. Jinak je to strip poker jako každý jiný (Samantha se ve strip pokeru objevila i na ZX Spectru, viz. obrázky) - pozn. pž).

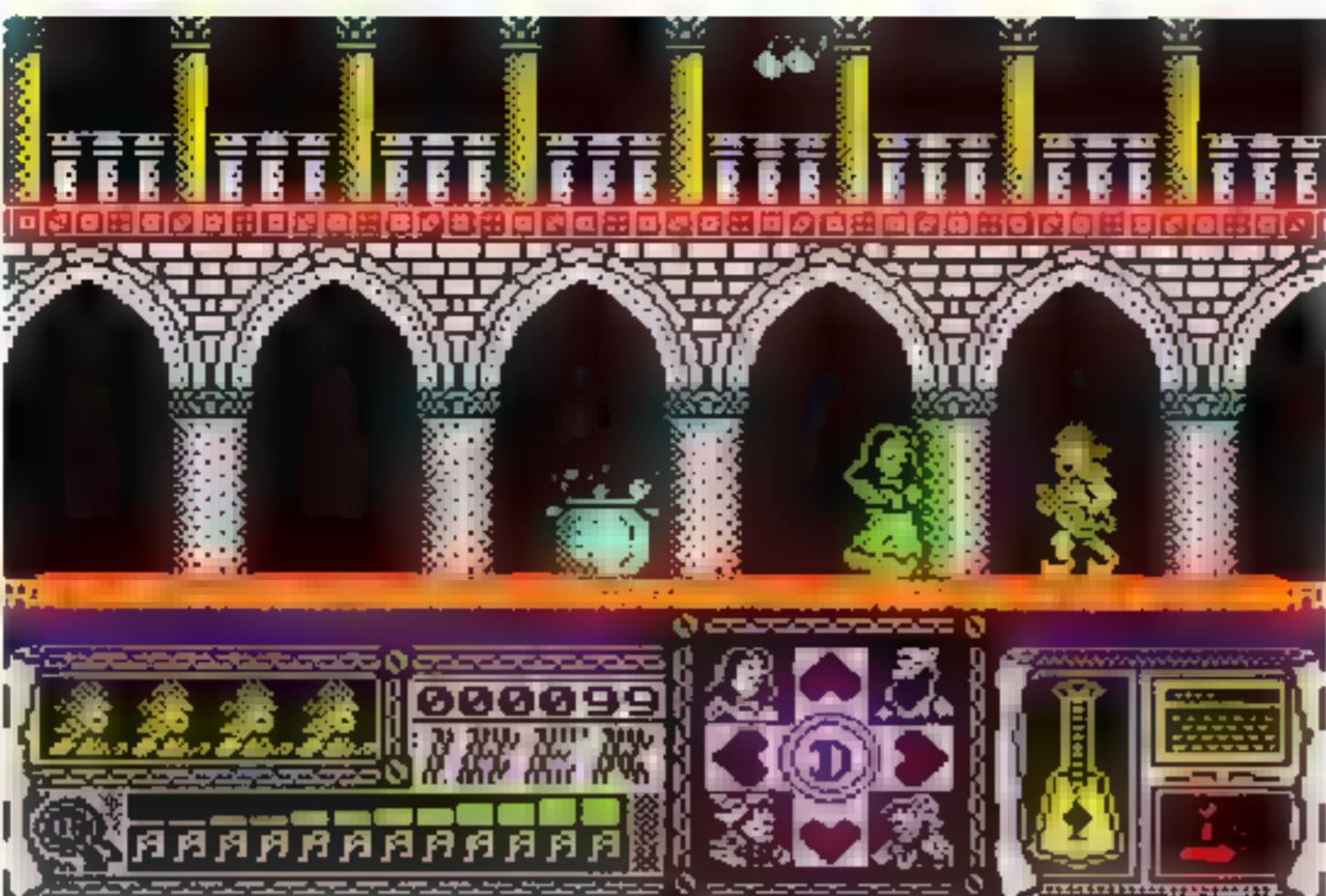
Poněkud horší (rozuměj hůře hratelným) pokerem byl např. **Animated Strip**



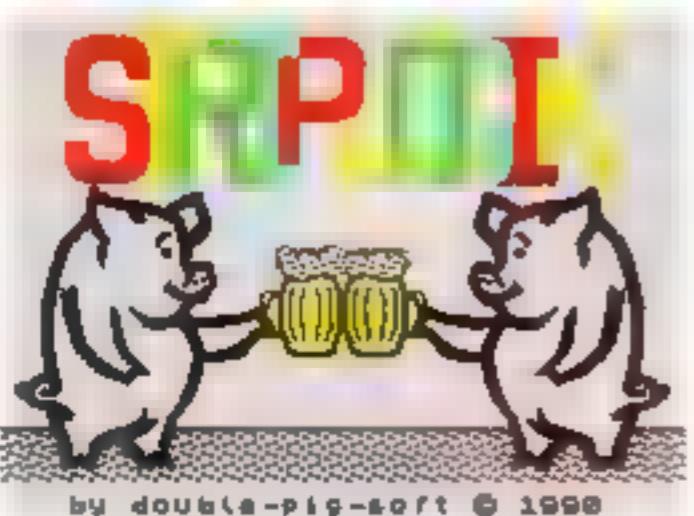
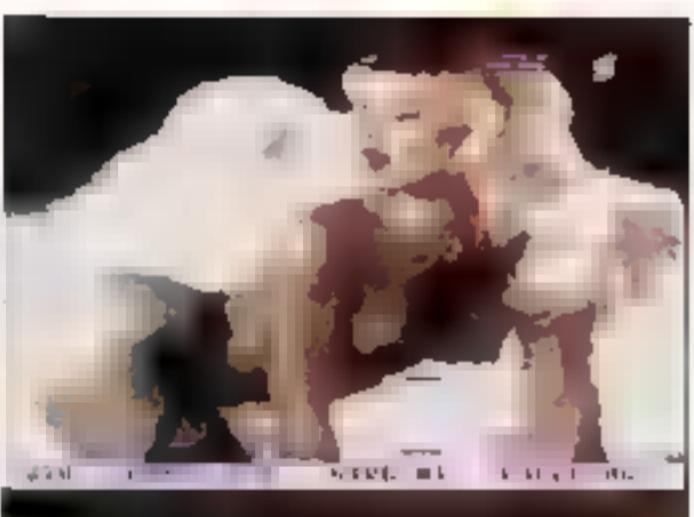
Poker (Knightsoft, 1987), kde jste na Spectru hráli o šaty - ehm - půvabné dívky.

Tentýž rok vznikla ještě na Spectru blbáška **Pet Porno** (podtitul zní: "real animal porno on ZX Spectrum"), která pochází od neznámého autora (místo podpisu je tam: "tato hra jsem opravdu udělal já"). Není to ani tak hra, jako spíš stranu na koukání. Vlastně jen ovlivňujete rychlosť pohybů obou aktérů, které jednou tvorí myš a ženská a podruhé dvě včeličky. Další podobnou hrou je **Sex Simulator** (Dino Of SSC, 1988). Zde už sice ovládáte dva lidi (jak





nudné), ale opět jen udáváte rychlosť pohybu obou a jde o to, aby se oba udělali co nejrychleji. Pro úchyláky nudné, ale pro demenční puberťáky nendolatelné.

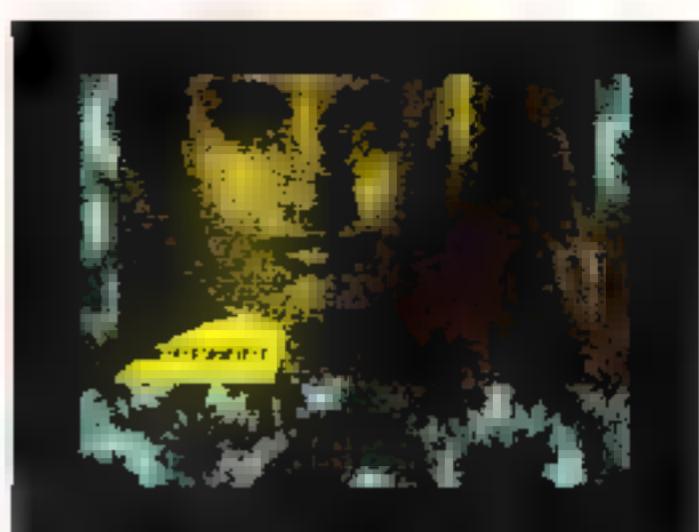


Na Spectru se také objevila arcade **Casanova** (Jose Carlos Arboiro Pinel, 198?), ve které hrájete za Casanovu, jenž svou houbou likviduje paničky i jejich rozzeněně manžely.

Daleko zajímavější hrou je **Soho Quest II** (??, ???), kterážto je erotickou textovkou. Ted si asi říkáte, co z toho, když tam nejsou žádné obrázky, ale můžu vám říct, že je daleko lepší si ty akce představovat, než na ně coukat v kvalitě, v jaké je Sinclair může nabídnout. SQ2 je hrou velice nechutnou a perverzní (takový miluju) a pokud se využíváte v "zástrech" čehokoli kamkoliv, v tvaružku či lentilce za předkožkou, ručním pohonu před telefonní budkou atd., pak je tato hra určená přesně pro vas. V této hře najdete snad všechny sexuální praktiky, pedofiliu počínajíc až nekrotifili konče (o některých -liščích, které se zde nacházejí, jsem ani věděl, že existují!) Prostě paráda! Pokud umíte dobré anglicky a patříte takříkajíc mezi tu perverznější —, tak tuhle hru musíte mit!

Předposlední hrou z éry osmibitových Sinclairů, kterou bych vám chtěl představit, je **Strip Logik** (PigSoft, 1990). Jedná se o klasického Logika (majitelé mobilních telefonů Nokia vědě o čem mluvím), kdy hádáte symboly nebo čísla a pokud se vám to povede (tak si můžete gratulovat), tak lepá —va na pravé straně obrazovky odhodi něco ze svého oblečení. Ovšem úspěšnost na to, že uhodnete sedmičiselnou kombinaci je minimální, takže se tolik netěste.

A nyní už je poslední hře, která dobou místem svého vzniku zapadá už do zlaté éry Pentagonů a Scorpionů u našich vý-



chodních sousedů (jak jsme s nimi měli být na všechny časy nebo co). Jedná se o hru **SexTris** (Silicon Brain Group, 1995) (kolem vidíte i obrázky z jiného ruského Sex Tetrisu. Her na toto téma totiž vzniklo poněkud větší množství - pomyslete př.) a je to snad nejlepší zpracování erotického Tetrisu, jaké jsem kdy na Spectrum-kompatibilních počítačích viděl! Nejen, že je plný digitalizované grafiky (bodec by ne, když hra zabírá na disketu skoro 600kB) a dokonalé hudby, ale také má několik vychytávek, které určitě oceníte. Za ty nejlepší jmenujme snad dynamitiky (mužete si „zrušit“ nesmyslný mumraj, který jste si z kostiček nadělali), možnost pozastavit hru a podívat se na dívku a především „životy“. To znamená, že pokud si zaplníte celou obrazovku kostičkami, nezůčináte hrát od začátku (score=0, divka=oblečení, atd.), ale dívka si na sebe vezme pouze to, co si svlékla naposled a vy hrájete dál. Vše doporučuji!

16-bit a 32bitové akce

S příchodem Amigy a PC se erotickým hrami dostalo nového rozměru. Už nebyly tolik omezovány výpočetními a grafickými schopnostmi počítačů, pro které byly napsány, a proto se v nich autoři doslova vytáhli. A také díky tomu jich vzniklo takové množství, že mi nezbývá nic jiného, než napsat pouze o těch, které se nějakým způsobem zapsaly do podvědomí hráčů a na propadáky zapomenout. Jistě mi dáte za pravdu, že právě lechtivých adventur se stala bezesporu jedna z nejhranejších adventure, **Leisure Suit Larry** (Sierra, 1987-96). Její první díl jsme na monitorech PláCaček mohli spatřit již v roce 1987. Tenkrát neoplyňovala zrovna dokonalou grafikou, která je k zobrazování sexu nutná, ale alespoň jste si užili sranu při pohledu na několik pixelů, snad v rozlišení 160 x 100 (nebo 320 x 200 při 2 x 2 pix). jak se snaží předvádět cosi, co by mě-





lo připomínat soulož. Ale nepředbíhejme. Ve hře se vžíváte do role věčného sukničkaře Larryho Laffera, kterému se cosi přihodilo. Jednou mu unesou jeho divku a jindy se zase chce dostat na zaoceánskou loď... Prostě samé banalitky, ale o to tu přece nejdje. Jde o tu skvělou zábavu, které si užijete až až, a to hlavně díky nepřekonatelnému humoru pána Al Lowa. Nikdy nezapomenu, když jsem hrál před několika lety první dil Larryho. Jak jsem s chabou znalostí angličtiny prozkoumával odpadky nebo se uvolňoval na WC, balil divku a ba■ na růže a hudbu nebo získával hesla a informace od pochybných existencí. Od té doby se ale Larry poněkud změnil. Z původního vlasatého chlapika se stal polouchlík ne nepodobný Woodymu Alanovi s pěknou pleší a senilními nápady. Ale tak to má být, no ne? Také se vypracoval z původně textově-grafického zpracování do plnohodnotné adventury plné nádherné grafiky a mluveného slova. Další zajímavostí je to, že jednoznačně díly jsou mezi sebou tak trošku provázány a narazíte v nich na situace, které vám přijdou vtipně, pouze pokud jste hráli některý z předechozích dílů. Takže pokud se rozhodnete Larryho hrát, tak prosím postupně.

Další lechtivou adventurou je hra, na jejíž jméno ani stáhl si již nemohu vzpomenout, ale pokud ji znáte, tak vám ji jistě připomenu. Coby zkrachovalý milovník ze Země jste za pomoc rakety létali z planety na planetu a na každě byla nějaká ženština, kterou jste museli dostat do postele. To se vám povedlo ve chvíli, kdy jste se nějak zamaskovali (třeba knihovnice měla rádu inteligenty, takže jste si museli sehnat kvádro, brejle a nějaký ty bedary na obličeji) nebo té dotyčně něco pěkného donést (dortík atp.). Bohužel to je vše, co si asi tak z té hry pamatuji. Pokud jsem vám ji trochu připomenul a máte ji třeba doma, prosím pošlete mi ji. Rád bych ji zařadil do své sbírky! A když už jsem u těch lechtivých adventur, tak jistě nesmím zapomenout na českou hru 7 dní a 7 nocí (Pterodon Software, 1994). Ta měla původně vzniknout jak na PC, tak na Amigu, ale bohužel tým, který vytvářel Amiga verzi byl plný neschopných idiotů, a tak jsme se dočkali pouze PC verze. "77" se odehrává v městečku Lhota v blíže neurčené době. Vživáte se zde do role soukromého detektiva Vency Záhyba (krásné jméno!), kterému se jednoho dne nuskytné šance vydělat spousty peněz. Přijde k němu zámožný obchodník a otec sedmi dcer, Jonatan (nikolivék Jonathan) Smith. Ten nežije ve Lhotě trvale, ale přijel sem jen do dovolenou. Ovšem dovolená byla přerušena náhlými událostmi a on teď musí sehnat někoho, kdo by ochránil jeho sedm dcer a ohlidal jejich pannenství (díky tomu asi autoři řekli, že se hra odehrává v blíže neuřízené do-

bě, protože dneska najít čtrnáctiletou panu je skoro zázrak... a pokud ji najdete, dejte mi vědět). A přesně na to si vybral Venca. Jenže ■ ještě nevěděl, že Venca je starý kurevník a že se večer vsadí s komáradama o jeden lubr (nikolivék rubl). Ptáte se, o co se vsadil? Inu! O to, že přefikne ■ týden všech sedm dcer pána Smithova. A na vás je mu v tom pomocí.

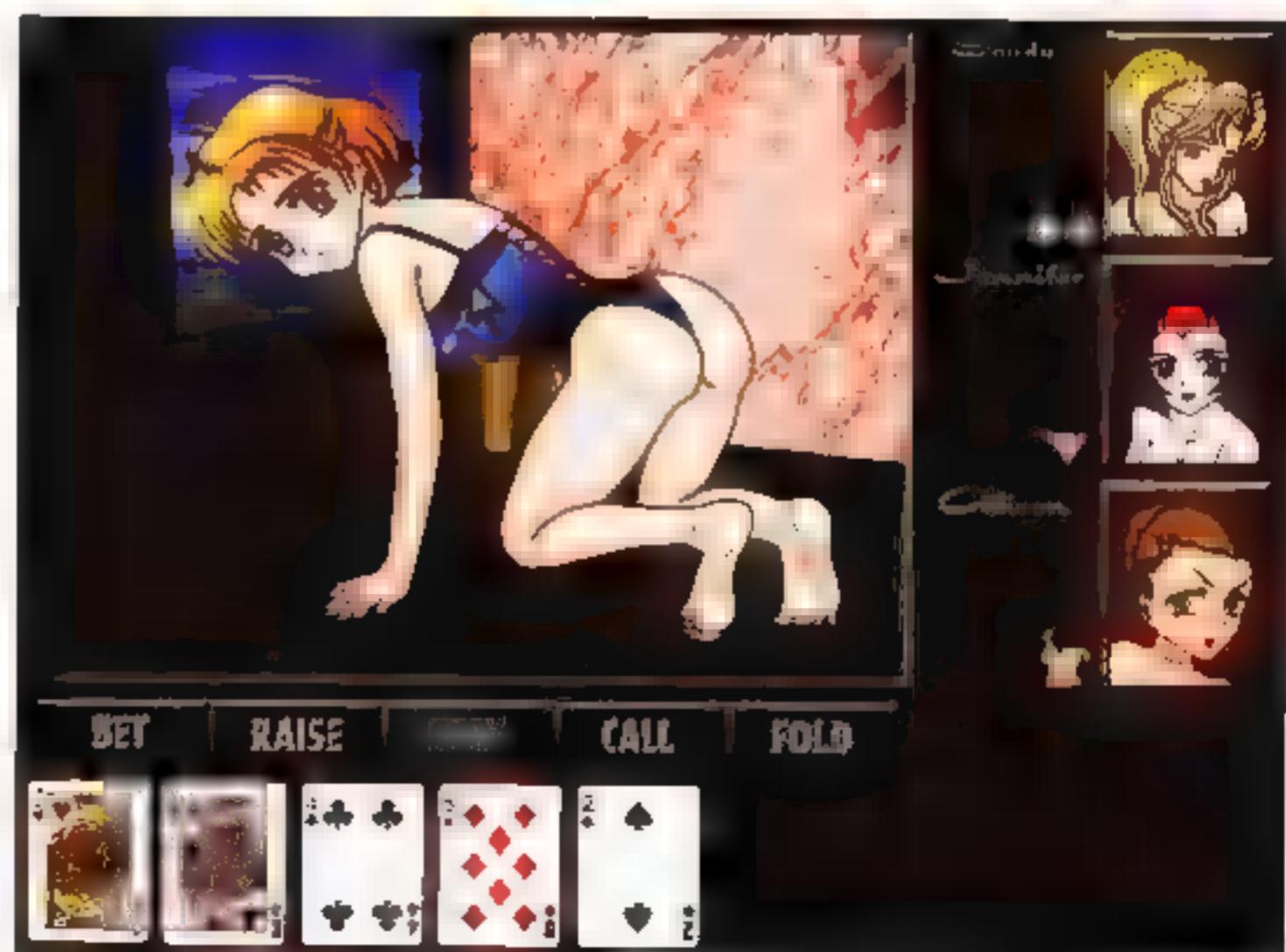
A abysme iedy nezapomněli na Amigu, připomenu vám hru *Teresa* (Unknown Amigos, 1995). Tereza je patnáctiletá divka, kterou ■ soudka svěřila do péče, protože musela odjet ■ pochreb babičky. Teď vás ale schladím. Tereze by sice ve hře mělo být patnáct, ale ta ženská, která ji hraje vypadá minimálně na třicet. To je ale detail... Vy, jakožto starý mládenec a věčný sukničák se během hodiny rozhodnete, že milou Terezu odpaníte. Máte na výběr několikrát přemlouvání (tj. balení) a čím elegantnějším a rychlejším způsobem ji do postele dostanete, tím větší budete mít score. Není třeba vhodné, abyste milou divku hned zatáhli do postele, když na to není připravená, ale ■ eroticky snimeček udělá ze slušné holčičky věčně nadřazenou autoerotičku (ty, co si ■ dělají sumi, vy lupej). Také vhodný dárek vás přiblíží k rozevřenému divčímu klinu. Grafika je velice dobrá (AGA), ale díky tomu, že hra je jen na čtyřech disketách, není nijak pohyblivá... iedy je, ■ animace mají tak 2 až čtyři kramy. Jinak je to ovšem velká švanda, která vám vše doporučuji!

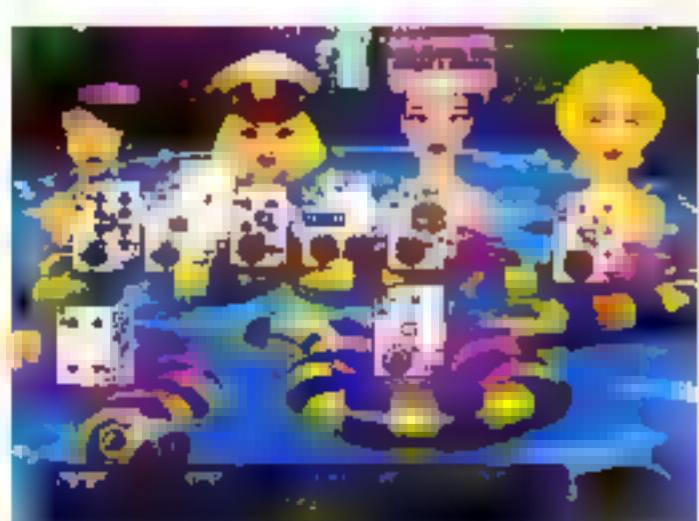
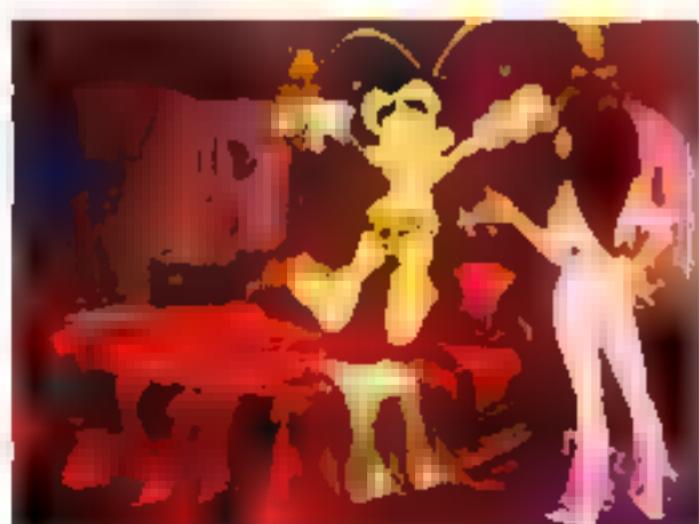
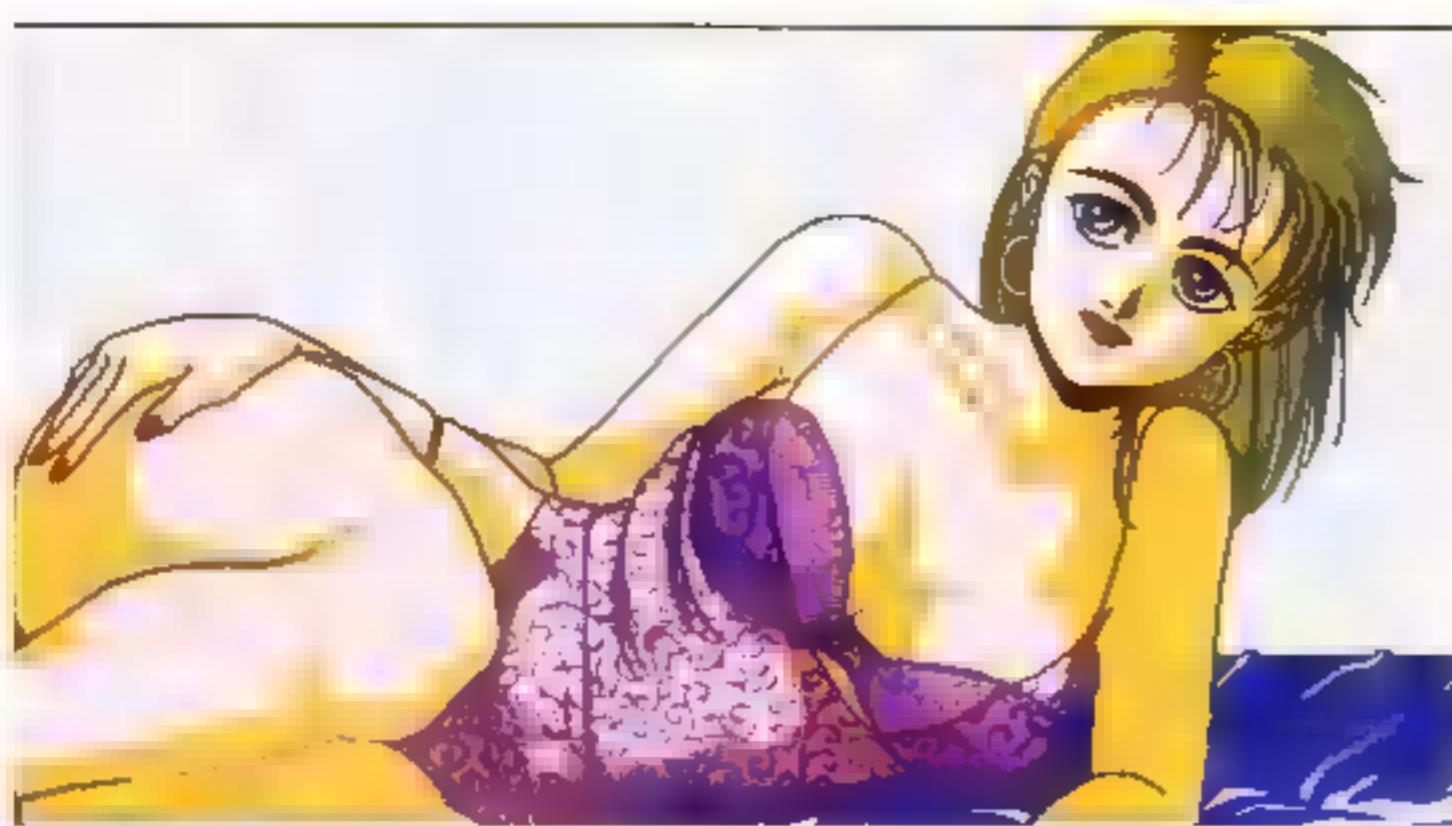
Tentýž rok vyšla na Amigu další erotická adventura. Jmenovala se *Johnny Cook Adventure* (Wincon Software, 1995) a dalo by ■ říct, že se jednalo o profesionální simulátor šmiráka. Vživáte se opět do role soukromého detektiva



va, který dostal za úkol vypátrat všechny milence (je jich pět, včetně milenky) jedné bohaté paničky, jejíž manžel už tu nevěru necholá snašet. Pokud se vám podaří zdárně dospět do situace, kdy můžete fotit nebo natáčet, budete odměněni krátkou a dobré digitalizovanou animaci, na které shlédnete onu dámou v akci. Obtížnosti by se dala hra srovnávat s dětskou skládačkou, a tak ji zvládnou i ti méně intelligentní z vás. Ještě snad dodám, že si tuto hru zahrájí pouze majitelé AGA Amig (o ECS verzi jsem pouze slyšel a tyto informace nejsou potvrzené). Ale opusťme oblast adventur a přejděme ke klusickým hříčkám, které čerpají námět i třeba z pokeru nebo tetrisu.

Série *Strip Pokerů* od firmy Artworx patří asi mezi ty nejznámější. Hrajete se všemi třemi divkami najednou a postupně se je snažíte svléknout úplně do nahy. Mezi obrázky dívek si můžete různě podle libosti přepínat (vždy jsou dvě v malých okýnkách a jedna je ve velkém). Kromě nich také můžete vidět sebe. Neženu asi žádnou novinku, když vám oznámím, že divky toho na sobě mají o hodně více než vy, a tak prohra není nic výjimečného. Přesto je hra docela zábavná a když se mi dostala poprvé do ruky, tak jsem u ■ strávil několik hodin, abych vytípal hezký všechny obrázky.

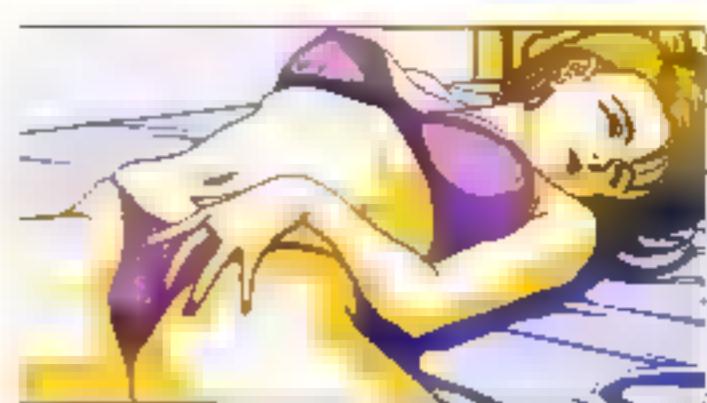




Svlékání dívek je i náplní hry, která se mi dostala do ruky pod názvem **Penthouse** (????, ????). Jde o logickou záležitost spojenou s čísly. V prvé řadě je to skvělá zábava a v řadě druhé jsou i odhalené dívky pastvou pro oči.

Další hra, která stojí za povšimnutí je **Lady Love** (The Dream Team, 1992). Jedná se o japonskou hru, ale nebojte se, že ji neporozumíte. Všechny jsou tam totiž při slov u nich význam vědět nemusíte. S popisem hry to bude poněkud těžší. Nenapadá mě totiž žáru, kam bych mohl zašatkovat. Takže od začátku... Po startu hry si vyberete, jakou dívku chcete odhalovat. Poté se již objevíte na hrací ploše, která je rozdělena dvě části. Na té větší se odehrává to hlavní drama. Vy, coby malá kulička, si začnete obklíčovat území. To má dopad na dvě věci. Jedenak vašem území se odhaluje obrázek s nahou, který vybranou, japonkou a druhak ubíráte území nějaké té potvůrce, která pobíhá po obrazovce, a pokud vás chytí, ukáže vám život. Ale pozor! „Smrtelní“ jste pouze ve chvíli, kdy je kulička růžová, tj. právě probíhá zabírání určitého kusu území. Pokud je zelená, je vše OK a potvorák v podobě berušky nebo pavouka vás nemůže. Pokud úspěšně projdete třemi koly a odhalíte tři méně erotické fotky, tak přijde bonus v podobě velké a odvážnější fotky. Tak to postupuje dokud neodhalíte všech šest dívek a pak... ne, to vám nebudu lhát, ale budete mile překvapeni!

Simulátorem svádění děvčat se jeví, tuším, francouzská shareware hra **Virtual Woman 95** (????, 1995). Zde si můžete nechat vygenerovat dívku buď zcela náhodně nebo s upřesněním určitých detailů (oblečení, barvu vlasů aj.). abyste se jí posléze pokusili dostat do postele. Když je dívka připravená pro hru, dozvítě se koeficient zbalitelnosti (maximum je 10 = nejobtížnější). Pak už je to jen vás. Samotné svádění probíhá skvělým způsobem. S virtuální dívkou totiž vedete dialog. Můžete se bavit, o čem chcete, dívka vždy nějak reaguje (tu více méně logicky). Pokud působíte tím správným způsobem, dívka si začne odkládat věci rozbor přechází k žhavějším tématům (někdy se až budete divit, co po vás nejdříve nepřistupná slečna bude po odložení páru svršků chtít). Přestože je virtuální žena pouze kreslená (a ve všech



variacích téměř stejná), stojí tabu výroční škola svádění za to.

Dále tu máme puzzle. Jedná se o jednu z verzi Jigsaws Galore, přesněji **Pregnant Jigsaws Galore** (David P. Gray, 1997). Jak už sám název napovídá, bude se puzzle skládat ze samých těhulek (rozuměj - lěhotných dívek - pozn. p2). A to z těhulek ve velmi odvážných pózách, takže by se na nich dala vykládat i sexuální výchova. Hra je dodávána jako shareware (omezena na číslo dní činnosti, ale já ji už mám nainstalovanou pár měsíců a pořád funguje... zajímavé) a jsou v ní omezeny některé funkce, jako třeba ukládání hry (to když musíte na chvíli hrani přerušit... třeba když přijde šéf) nebo dosazování vlastních těhulek. To ale vůbec nevadí, protože na výběr máte z patnácti dívek, které si můžete rozkouskovat až na padesátdu patvarů a ty pak poskládat hezký dohromady. Můžete si vybrat, jestli budete skládat „naslepo“ a nebo si někde vedle necháte těhulku vyobrazenou, abyste věděli, kam jí co dát. Kvalita fotek je velice dobrá a přestože jsou obrázky pouze 256barevné, nepoznáte to na nich.

Pro milovníky japonských animovaných dívek tu je další hra nazvaná příznačně **Valkyrie Hentai Strip Poker** (Valkyrie, 1997). Opět se jedná o klasický strip poker, který se ale jednou věci od ostatních liší. Díky tomu, že postavičky jsou kreslené a jejich barevná hloubka se pohybuje okolo 5 bitů (kdo někdy viděl Hentai obrázky věř, že je obvykle využito opravdu maximálně 32 barev), vejde na CD několik stovek dívek, a tak vám bude trvat přinejmenším dva až tři měsíce, než je všechny svléknete. Takže, koho vzrušují perverzni Hentai obrázky, ten tuhle hru musí mít doma!

Scream Puzzle (Los Machos, 1998) je taky pěkná věc! Jedná se o brutální SM puzzle, kde není o krev a násili. Dalo by se říci, že se nejvíce podobá Pregnant JG, až na to, že zde skládáte dohromady opravdu násilnické obrázky. Na vzdory názvu „firmy“, která ji vyrábila, pochází ta hra o Arábii (autoři doslova piší: Do u want hellest sex on the world? Come to Arabian Emirates!). Pochybují, že obrázky z této hry vidíte někde kolem, protože určitě neprošli zkrátka našeho vůdce, velkého a všemi uctívaného -ml-. Tak vám to alespoň trochu popíšu. To, že si sestavíte obrázek s ženou svázanou provazy, to asi nikoho nepřekvapí, ale když v desátém levelu (kam jsem se dostal asi po sedmi hodinách!!!) sestavíte ženštinu, která má prsa probodaná jehlicemi, tak to už s vaším penismem hejde hodně nahoru! Ovšem... Sedmdesát procent obrázků, které jsem složil dohromady, tak ty se dají v pohodě stáhnout na arabských FTP serverech, takže pro někoho to nebude nic nového...

NEJLEPŠÍ AKČNÍ HRA VĚDĚLÉM ZÁHNU A VY BUDETE JI V TOM!!



HYPERCORE

STAŇTE SE VEUTELEM NEJDĚLNĚ VYBavené DOBOJOVÉ SKUPINY VŠECH DOB A POMOCÍ NEJLEPŠÍ TAKTIKY A VÝKONU BUDOVANÍ BRANÍ BOJUJTE CELOSVĚTOVÉ NADVLÁDĚ VŠEMOCNÉ SPOLEČNOSTI QUADRAYERU A JEDEM BYSTŘKÁM AGRESIVNÍCH BOJOVÝCH POMOCNÝCH.

KDE DOKONALOBYT DOSTATNÍCH HER KONČÍ, TAM HYPERCORE ZAČÍNÁ!

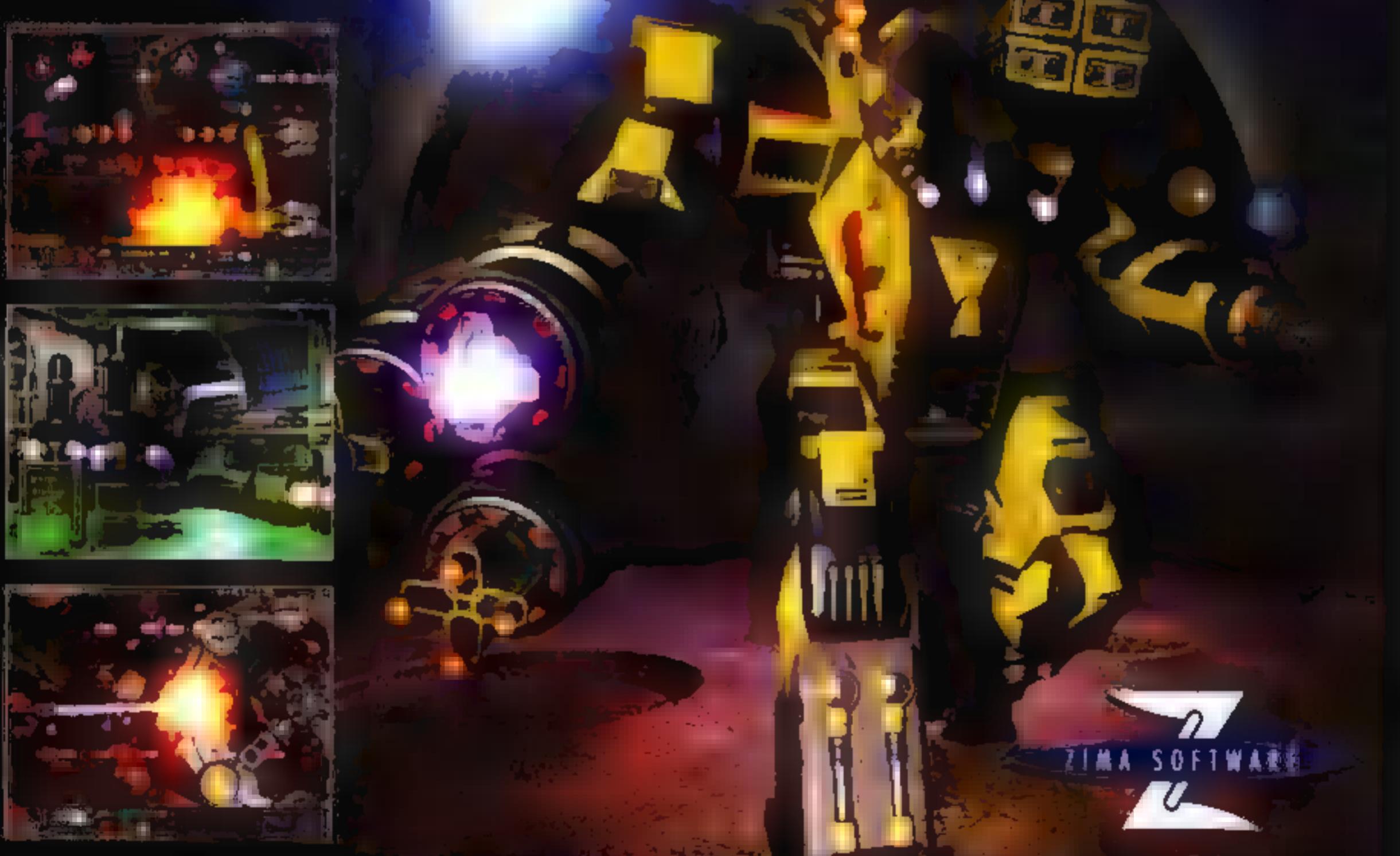
ZIMA SOFTWARE PŘEDSTAVUJE BOMBASTICKOU AKČNÍ HRU S DOKONALOU GRAFIKOU A DYNAMICKÝM 64 KANÁLOVÝM ZVUKEM V HD KVALITĚ.

HYPERCORE JE AKČNÍ ARKÁD, KTERÁ DODAJE DOKONALOU 3D GRAFIKU SPOJENOU S NEJDYNAJÍTĚJŠÍ AKcí, JAKÁ KDY BYLA VIDEÓNA OBRAZOVKÁCH PODÍTAČŮ. JE TO HRA, PŘI KTERÉM NEJEN VÝBORNĚ PŘEBAVÍTE, ALREADY SI PERFECTNĚ PROVÍDÍTE POSTŘEH A TAKTIČKÉ MYŠLENÍ.

BOHATÝMI MOŽNOSTMI NASTAVENÍ A NEVÝRÁVNÝM ZOBRAZOVACÍM ALGORITMEM DOKAŽE PŘES Využít Všechny RYCHLOSTI PC.

KDO SI NEZAKUJI UPÍ HRU HYPERCORE?

- NEPOZNÁ VÝBORNÝ VÝKON JENÍ V PRÁVĚ DODADEVÉ MÍŘE
- NEZAŽIJTE STRHUJÍCÍ AKCI V 24 RAZITAMI VŠECH DYNÍCH
- NEBUDE SE MOC ZÚDASTNIT DOBUTÝM VÝKÝVĚ GENY



ZIMA SOFTWARE

HRAJ HYPERCORE A VYHRAJ 40.000,- Kč

TEN, KDO DO 10.2. 2000 ZAJÍMUJE HRU S NEJVÝBÍJÍM ŠKOREM, VYHRAJE PC SETKAVU ZA 40.000 Kč. DRUHÝ NEJLEPŠÍ VYHRAJE SKVĚLOU GRAF. KARTU A TŘETÍ DO NÁS DOSTANE BALÍK VŠECH NAŠICH HER (MUTANT, TURBONUS, POLOA TA POLOA ET.). 4. AŽ 20. VYHRAJE TRÍČKO S BARVÝNM CHMELÉM HC. DALŠÍ NAJDĚTE NA PŘILOŽENÉM LETÁKU V DALČNÍ HC.

HYPERCORE JE VYDÁVÁN K VÁM 3xCD ROM OD 15.9. 1999

KAŽDÉHO DOBRÉHO PRODEJCE SOFTWARU.

NEVÍTE KDE MÁTE HYPERCORE DO 31.12. 1999 PŘÍMO

NA ADRESE ZIMA SOFTWARE, OBDRŽÍTE KE HŘE ZDARMA

HC. (POŠTOVNÝ A DALNÝ SE NEÚČTUJE)

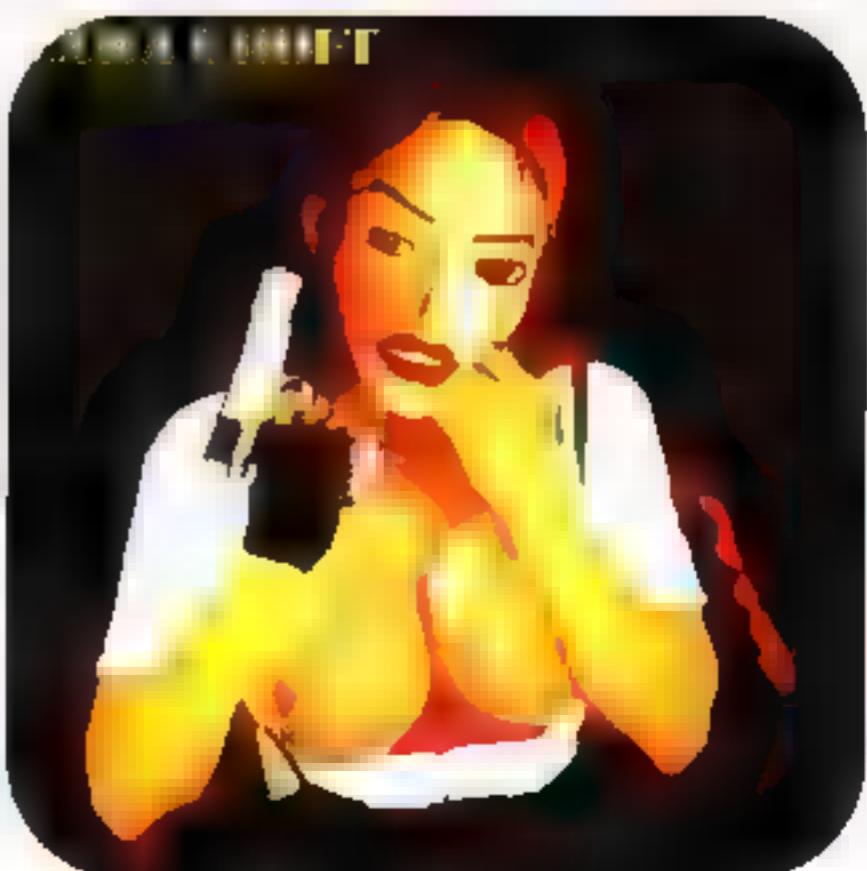
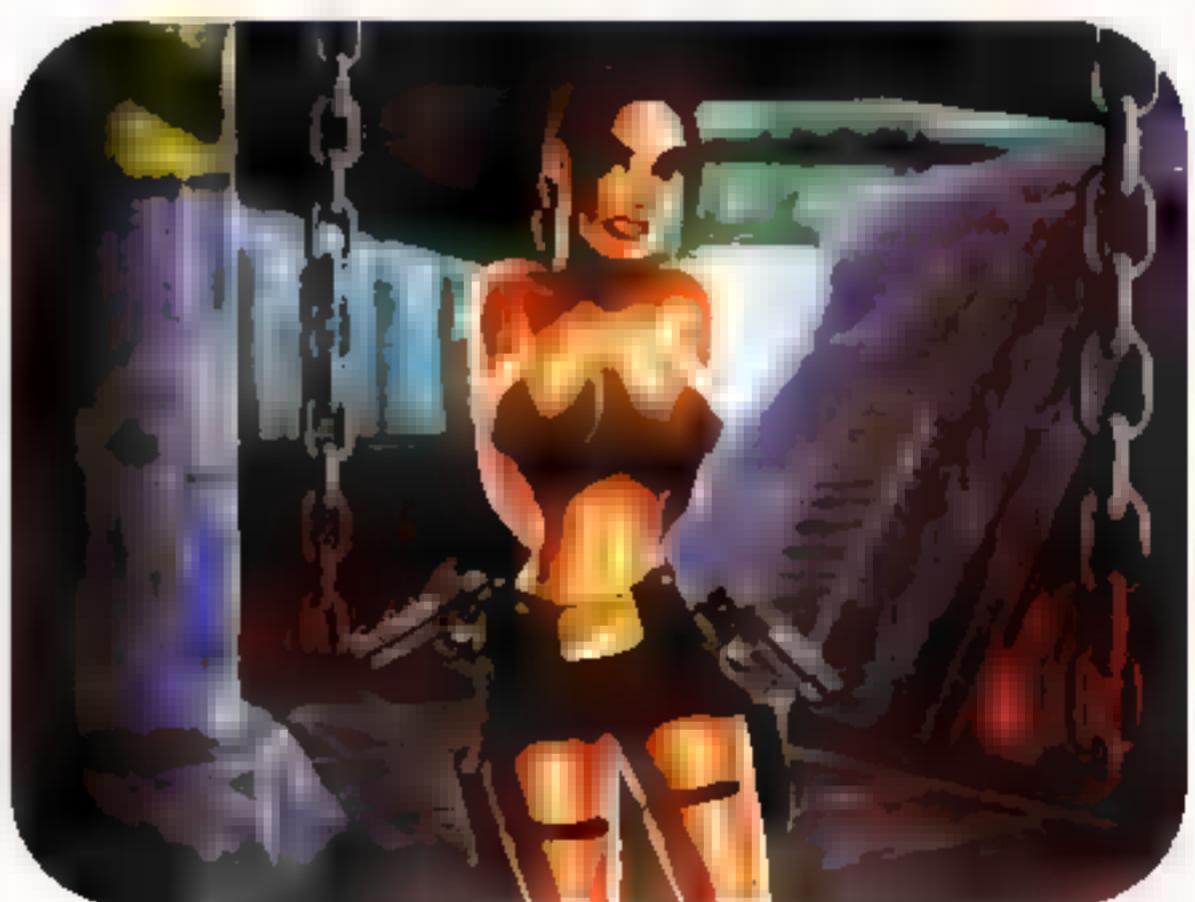
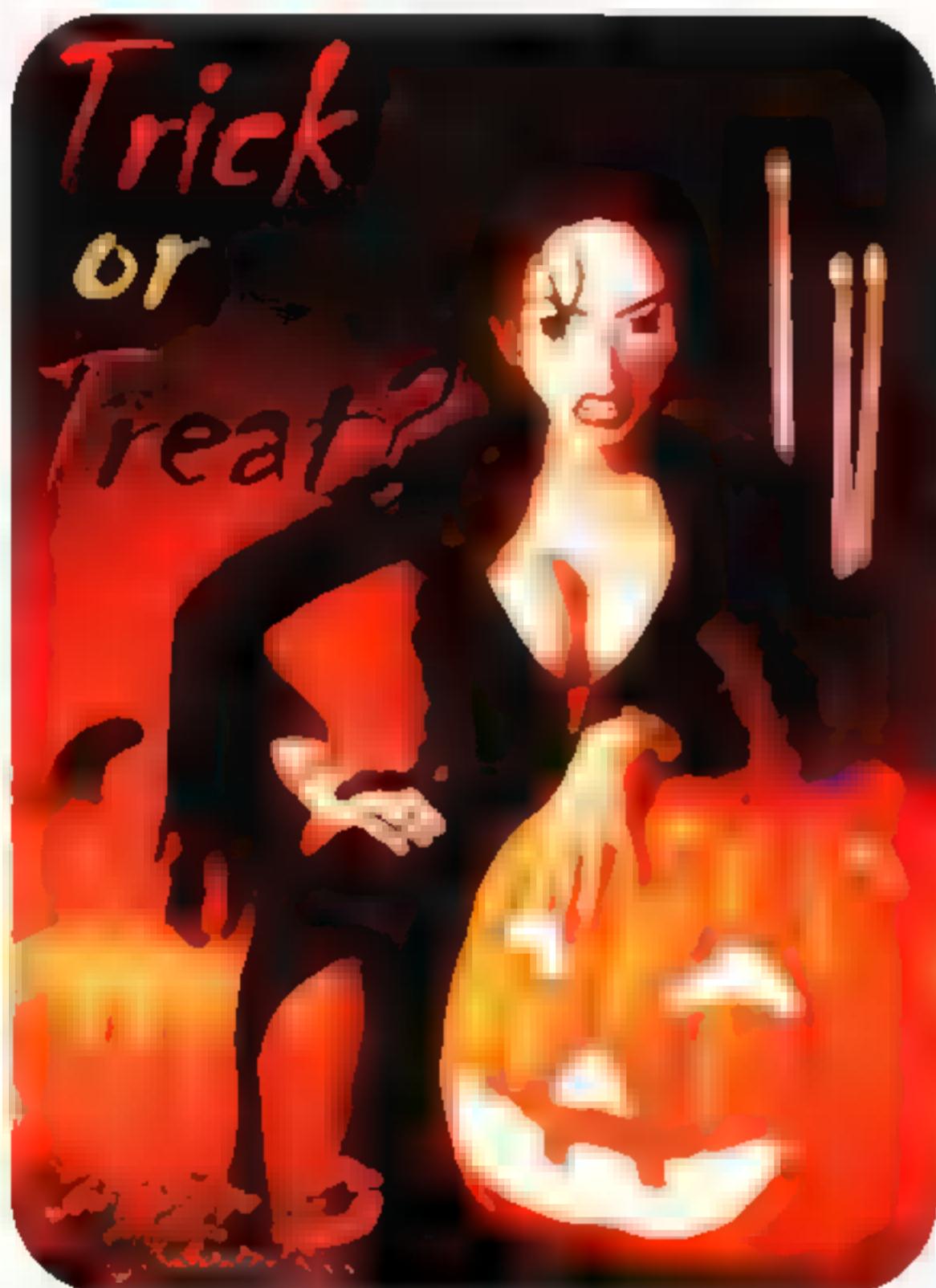
CÍL: TURNOVSKOU TRATÍ 18, PRAHA 9-HUZOVĚTÍN, 198 00
TEL: 233 52 00 00, FAX: 233 52 00 01, E-MAIL: ZIMASOFT@ZIMASOFT.CZ

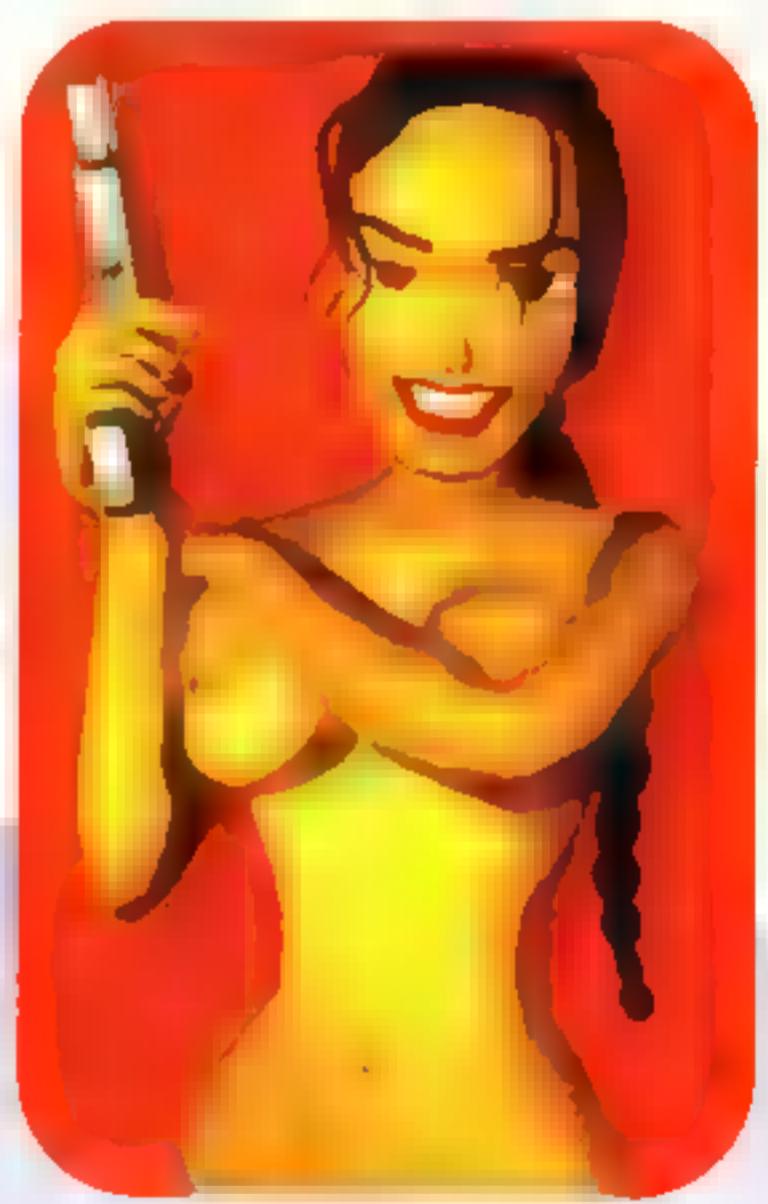
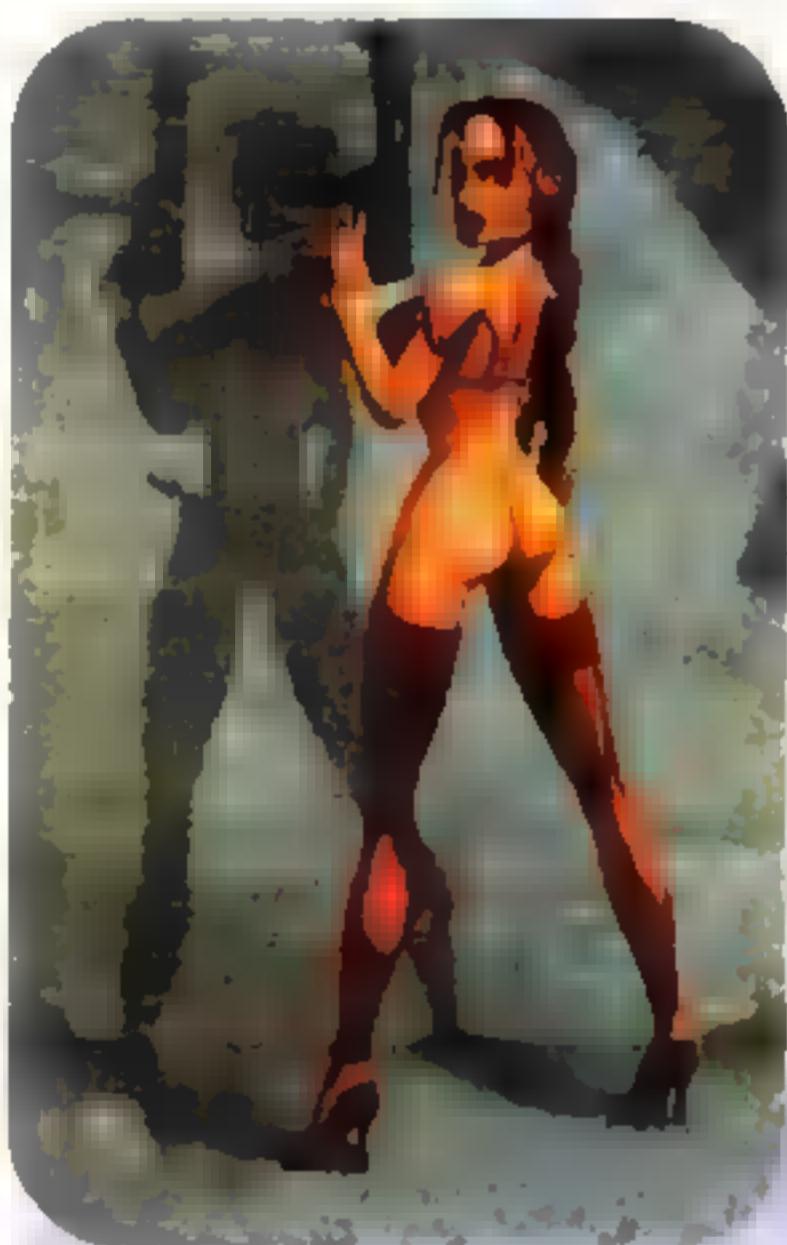
3xCD ROM
599,- Kč

Target: Lara Croft

Protože se v tomto čísle objevuje článek o erotice a sexu v počítačových hrách, protože nás o vás ve svých dopisech žádáte (zdravíme Lenu, Veroniku aj.), protože se chystá čtvrtý a poslední Tomb Raider a protože je Lara sexuálním symbolem většiny příznivců herního světa, rozhodli jsme se jí věnovat jednu dvoustranu (přestože byl Lara plný Excalibur 71).

Nebudu tudiž plýtvat slovy a nabídnou vám některé zajímavé a odvážné obrázky Lary, která se právě tento měsíc dočkala konkurentky (řeč je o Rynn a Drakana, které se budeme podrobně věnovat v některém z dalších čísel). -pž-





UNDERGROUND

ÚSTŘEDNÝ

Jak oblatfnout pulsni telefonovat zdarma?

Pušní telefonní ústředna (tedy ta starší, nyní postupně nahrazována rychlejší tónovou) je velmi zajímavá věc. Z hlediska počítačového nadšence (dále jen oběť) také nepřijemně drahá. Oběť na své oblíbené BBS z druhého konce republiky uvidí svou ještě oblibenější bru. Ta je sice zkompri-movaná, ale pořád je to 2 MB dat. A oběť většinou šetří na mnohem lepší věci, než je účet za telefon. Takže je frustrována, hra leží na BBS a nikdo ji nedownloaduje.

Avšak oběti jsou vynalézavé a hledají cheaty úplně všude. Co třeba telefonovat zadarmo? Myšlenka je to skvělá, provedení snadné. To by se potom komunikovalo... Stačí jen vědět jak. Tonda Vlach, který tento způsob v oblibou používal, rádí: „Když ji pošlete puls ve vhodné dobu, vypne to prokleté počítačko. A kdy je ta vhodná doba? Půl sekundy po navázání spojení. Tento postup se dá použít při jakémkoliv spojení.“ Telefonujete často své

kamarádce? Hrajete Starsiege po mode-
mu? Nemáte právě minci na telefonní au-
tomat? Zapomeňte na své problémy.

Jak tedy na to? Tonda pokračuje: „Vypočíte číslo, a než se zaposloucháte do tuuu... tuuu, vypočíte na číselníku II (dává deset pulsů). Pustíte a když se nulla vypočí, vypočíte znova atd. Máte-li štěstí, volaný zvedne v okamžiku, kdy vám číselník vytáčí nullu. Ústředna dostane puls a účet neostane.“

Tato metoda má jednu slabší stránku. Pokud nevoláte z automatu, nepoznáte, zda jste byli úspěšní. V automatu ano - mince nepropadne. Je tedy dobré si např. zjistit, po kolikátém zazvonění zvedá BBS telefon, a pak si upravit způsob volání.

Tonda Vlach smutně dodává: „Před týdnem nás přepojili na tónovou ústřednu a tam můj signál nefunguje. To byste nevěděli, kolik už jsem protelefonoval, když jsem se snažil zjistit, jak obestřít tu některou penasytnou polovou.“

NÁZOR

Počítačové pirátství - hanba republiky?

Na téma ilegálního softwaru v České republice už byla napsána obrovská spousta článků v rozmanitých druzích periodik. Většina z nich se shodla na tom, že piráti jsou ti zlí, ti, kteří velice škodí ekonomice našeho státu a ti, které je potřeba pochydat a potrestat. Žádný autor takového textu nezumyslel nad tím, proč vlastně už piráti jsou a z jakého důvodu jich počet přibývá. Je to kvůli tomu, že jsou u nás sami podvodníci, kteří než aby utratili „pár korun“ za originální software si raději peněžitou sumu ještě sruží, nebo kvůli něčemu úplně jinému? Takovi lidé všude na světě opravdu existují, ale většina jich asi není, takovou pravahu snad lidé nemají. Hlavní část zákazníků počítačových pirátů se v tom případě bude skládat naopak u méně majetných lidí, což je v podstatě v porovnání se zbytkem světa většina Čechů. Člověk, který má průměrný plat 11 000 Kč za nájem + daně utratí třetinu, sí může vybrat: koupí si za 1 500 - 2 000 korun počítačovou hru. Na nějaký čas se bude dobré havit, ale kdyby si hru nekoupil, může naopak třeba užít rodinu, nebo například šetřit na dovolenou, spořit či případně nechat opravit rozbité spotřebiče v domácnosti. Když stejnou situaci aplikujeme na ohyvatele vyspělých států, které mají v případě softwarové kriminality lepší výsledky, zjistíme tu radikální rozdíl - tam asi opravdu maximum zákazníků pirátů tvoří ti, co si chtějí o pakatel snížit náklady. Proč by jinak vesměs celkem dobře situovaní lidé porušovali zákon?

softwaru je tedy takový, že se ČR — za co styděl. Míra pirátských programů proti programům legálním je v každé zemi závislá na životní úrovni obyvatelstva, není tedy divu, že je u nás docela vysoká. O něco vyšší je na Slovensku a ještě vyšší v Číně a v Rusku. A nakonec ještě odpověď na otázku, která padla na začátku tohoto článku. Jsou počítačovi piráti opravdu zli lidé? Nemalá část z nich jsou studenti vysokých škol, kteří si — způsobem „vydělávají“ na studium. Až školu dochodi, třeba toho nechají. A třeba taky ne. Tohle ale už nikdo z nás nezjistí, a pravdou je, že kdyby byla ekonomika naší republiky lepší, piráti by vůbec nemuseli existovat. Zatím jsme chudá země a ti chudinkové hodní, počítačový piráti to všechno odnesou. Ano, je pravda, že ti, kteří dnes dobře vydělávají na ilegálním softu, předtím třeba nebyli zli. Třeba to byli opravdu ti chudinkové, kteří na tom byli stejně jako nemajetní poctivý lidé v ČR. Třeba takový opravdu byli...

Maestro Virgilius

HACKERSKÝ LEXIKON

Warez - Je software od pirátů. Když na Internetu hledáte programy, tyto jsou odlišeny svou koncovkou „z“. namísto „s“. V praxi se tedy vyskytuje appz, gamez, utilz atd.. Takovéto programy se od legálních často vůbec nelší, a i piráti je obvykle pro své šíření kupovali legálně. Jiná situace ovšem nastane, když nějaká firma například vydá na jednom kontinentě hru, ■ nahodilá ji na jiných kontinentech vydat dřív, než třeba až ■ půlročním zpozděním. V tomto případě už proces získávání novinek piráty zaslejí lehkou obvykle není.



Cracky - Zdálo se vám někdy, že jsou ty desítky megabytů renderovaných animací u té vaší hry zbytečné? Ze kdyby tam nebyly, nezabírala by hra zbytečně tolik místa? A že tě samplované hudby je také více, než by bylo zdravé? Jestli ano, tak vásťte, že nápad zkřítil o tyto zbytečnosti hru, popřední program, už počítačový piráti, a nejen ti, dlouho využívají, aby nechali na jedno CD více titulů. Ty jsou pak sice o mnoho ochuzené, ale jejich jádro vždy zůstává, a zakazníci pak mají mnohem více za mnohem méně. Nemusím snad zdůrazňovat, že cracky software už legální původ nemá, a softwarový piráti takovéto programy získávají většinou tak, že na některém internetovém serveru založí FTP archív, kam si pak nechají přímo od crackérů legální software nahrát. Metoda otezavání programů má na celosvětovou ekonomiku podstatně tvrdší dopad, než pouhé přepalování originálních Cédéček.



Chycení. Když vás jako piráta chytí, nezoufejte! Stát vám kromě úhledného zápisu do trestního rejstříku garantuje ještě navíc dva roky prázdnin v některé luxušních vězeňských cel. Vše v plném pohodlí a s příjemnou obetuhou...



Šumavská 19, 120 00 Praha 1 - Vinohrady, otevřeno od 10:00
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: info@allstar.cz

Přestavíme Vaše PC z čehokoli.

na Pentium 266MMX	3.599,-
na Pentium 300MMX	3.933,-
na Intel Pentium II Celeron 366MMX	5.736,-
na Intel Pentium II Celeron 400MMX	6.556,-
na Intel Pentium II Klamath 350MMX	7.116,-
na Intel Pentium III 450MMX	14.783,-
na Intel Pentium III 500MMX	24.589,-
na Intel Pentium III 550MMX	29.999,-

(číslované výkonné počítače s osazeným možností rozšiřování, prošetřenou, obnovitelnou a souběžnou garancí)

Návrhnáme a postavíme vám levné počítače pro vaše "party"

CD ROM	za super cenu	2MB	TNT	16MB	SUPER CENA	2.490,-
Siemens 15" color digital repas.	2999,-					
FaxModem 56K int.Genius	1399,-					
FaxModem Microcom 56K ext.	3480,-					
3Com Palm V	1499,-					
SoundBlaster 128 PCI	999,-					
SoundBlaster Live 256	1999,-					
Adrenalin 3D Sound API color	2049,-					
Siemens 15" color stereo, akt.	3299,-					
Siemens 15" color stereo, akt.	3100,-					
Laserová tiskárna Minolta	1999,-					
NET karta Planet Combo	1999,-					
Sound 16, Stereo 3D-sound	399,-					
HD 10,2GB, UltraATA66	4999,-					
HD 8,1GB Quantum KA 7200RPM	4999,-					

Profilace sestavy od 8.499,-
za Pentium 266MMX, 2,1GB, 16MB, FD, VGA, Sound 16

ASUS nVidia 3800
TNT 2, 32MB Ultra
9999,- +3D brýle

CD-R a CD RW media
Philips, Kodak, TDK
Samsung, Verbatim
Megadisc, Ricoh
za super ceny

od 35,-

Voodoo
3999,- SDR 2000
5399,- SDR 3000

BTC
1.499,-

Creative
1.499,-

Logitech
1.499,-

Steelseries
1.499,-

Kvalitní digitální
barevný monitor
Siemens 15"
po repasi
2.999,-

Nejlepší vypalovačka

PLEXTOR

Plextor 4-2-20 SCSI

7.999,-

BTC

BTC 40

1.499,-

CREATIVE

1.499,-

Steelseries

1.499,-

Steelseries

1.499,-

Steelseries

1.499,-

Steelseries

1.499,-

KDOSI

HRAJÍC

NEZLOVIT

8x CD-ROM

za neuvěřitelnou cenu

Silvestr

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Olympijské hry

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Legion obřích druhů hraček 2

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Legion

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Goku

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

FIFA 98

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

Na všechny počítače a další elektroniku vás můžeme poslat zdarma

zvukovou kartu s zadním rozhraním a bezdrátovou myš

Detektiv

WADMANIA

Jméno: ProjectX

Soubor: 001projectx.zip

Hra: Duke Nukem 3D

Až na název nemá tenhle level s legendární akční hrou nic společného. Octnete se v něm vně jakéhosi okruku plného navzájem čidly propojených budov. Mírně vyšší obtížnost a zajímavost v podobě budovy „Disco“, ze které zde máte (bohužel statický) obrázek. 65 %



Jméno: Front

Soubor: front.zip

Hra: Duke Nukem 3D

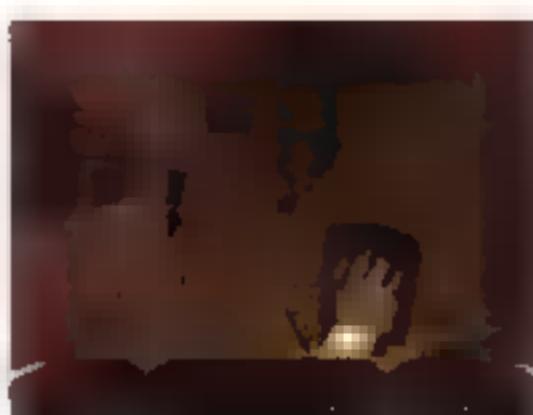
Velká rozsáhlost, obrovská interaktivita a nová rychlostní optimalizace, to je Front od Vojtěcha Jeleniče. Najdete zde exteriéry, interiéry i podvodní prostory, uzávřete obrovské exploze, posuvy půdy... a k tomu ještě minové pole! Jasný příklad perfektní práce. ■ ■ %

Jméno: Bisco

Soubor: 001bisco.zip

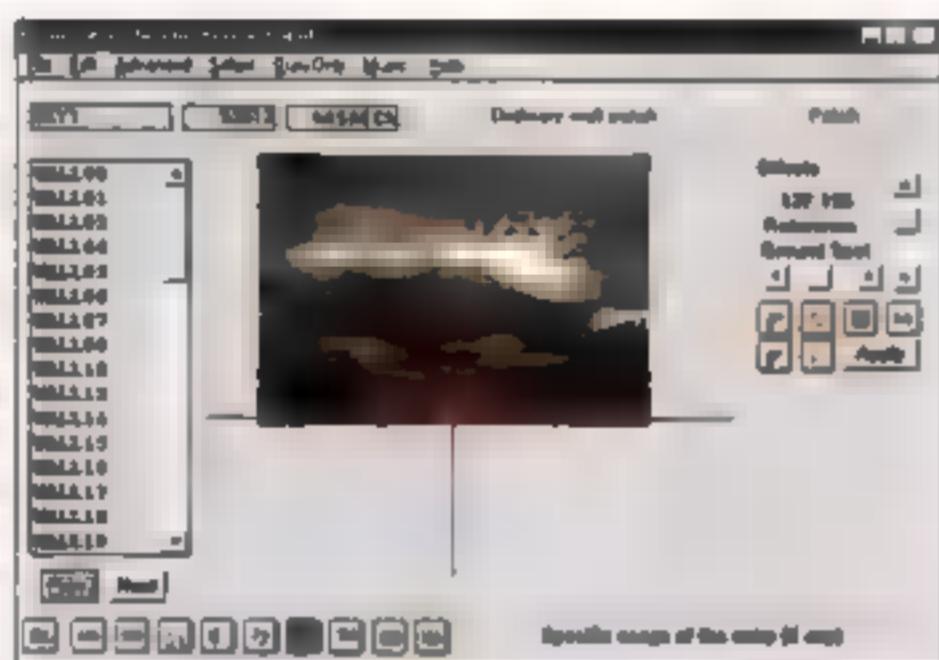
Hra: Duke Nukem 3D

Bisco je příklad geniální, skvěle vyvážené mapy pro Dukematch. Nič zde nepřebývá ani nechybi, prostory nebudi dojem klasické Dukovské pfeplácanosti, ale naopak velkých kolosů Šla Quake. A na to, že se jedná pouze o druhou autorovu Dukematch úroveň, to opravdu síla. 85 %



WinTex 4.2

Děláte novou přídavnou mapu pro Doom I, Doom II, Hexen a Heretic? Chcete ji kromě nových herních prostor obohatit ještě o něco jiného? Tak v tom případě vám může velmi pomoci některý ze specializovaných programů pro úpravu dat v IWADech i PWADech. Jedním z nejvýznamnějších, které jsem kdy viděl je právě nástroj WinTex od Oliviera Montany. Díky němu můžete v souborech měnit:



1) data - Soubory různých údajů pro chod hry, mezi kterými se nacházejí nahraná dema nebo titulní obrázek (ten, který se první objeví po startu hry). Nerozumím úplně všem tajům právě této složky wadů, takže vám už nic přesnějšího neřeknu.

2) grafická data - Grafika používaná hrou, třeba fonty v main wadu nebo tabulka Blood&Violence v Hereticu a Hexenu.

3) sprajty - Animace zbraní, pohybu nepřátel, předmětu, nebo „plazmových koulí, které hážou nepřátelé“.

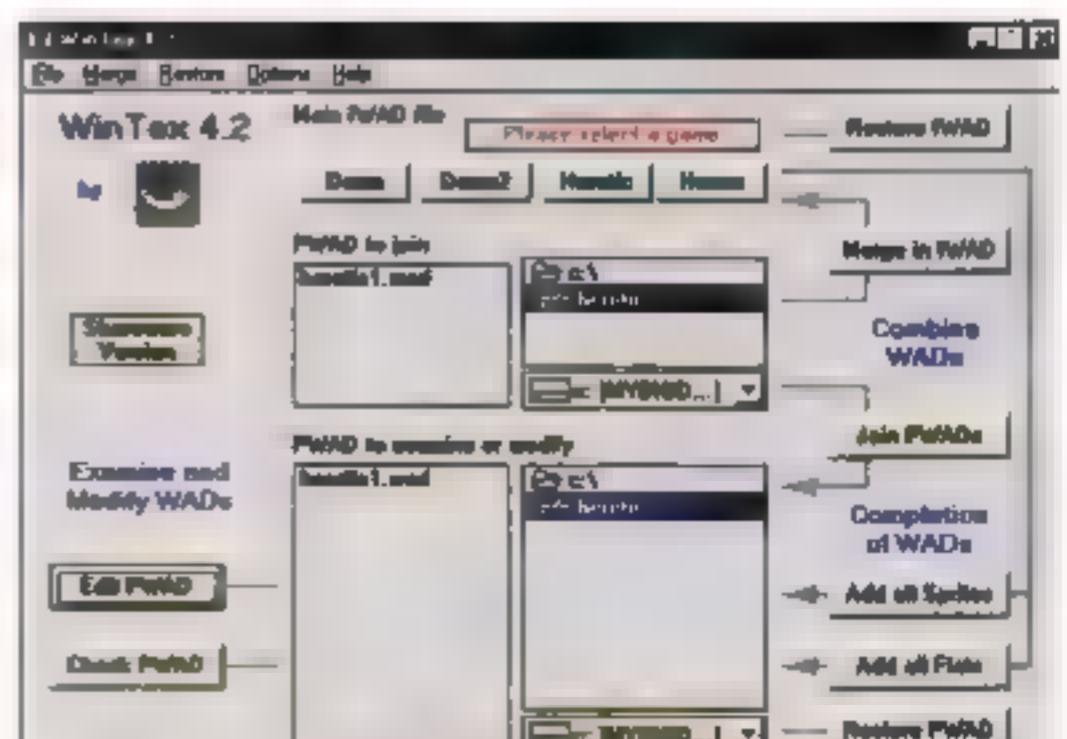
4) zvuky - Veškeré zvuky, které se nacházejí ve hře, k tomu není co dodat.

5) hudba - Platí totéž, co u zvuků.

6) leveley - Mapky a všechny k nim patřící údaje.

7) textury - Údaje o použití textur ve hře, ale podobně jako u bodu 1. ■ významu těchto dat moc nevím.

8) patches&flats - Tak tohle už jsou textury samotné.



Pozn.: všechny minulé i zde uvedené mapy jsou dispozici na tomto Excalibur CD.

PŘEDMLUVA

Vážení čtenáři! To, že před sebou máte ■ druhou Wadmanii znamená, že u nás v redakci byli na mě moc hodní a vstřícní, ■ uveřejnili ■ až na poslední chvíli odevzdanou rubriku. Předem bych se chystal omluvit za ty některé významové chyby, které se v textech ■ této stránce objevily minulý měsíc - bylo málo místa, takže ■ texty musely malinko poupravit, což prováděl -ml-, člověk starý a senilní, kterému už jde z letitého vydávání Excaliburu hlava kolem. Snad jste to protiokrátky pletli, a já vás už jen ujistím, že se něco takového už nikdy nebude opakovat, tudiž se dnešní vydání ZCELA JISTĚ obejde bez bugů. Žádná polomimozemská pracka mi ■ text šáhat nebude, to by tak hrálo!

No, ale teď vážně (doufám, že jsem v minulém odstavci nikoho neurazil). Proč už dnes není Wadmania mnohem lepší a rozsáhlejší? Málo jste psali, holenkové, málo jste psali. Teď už to nedohoníte, o to se totiž postaráme my. Už v příštím čísle se budec s největší pravděpodobností moct pokochat, jak už jsem před chvíli psal, rubrikou mnohem lepší a rozsáhlejší. O co bude vylepšen obsah vám neprozradím, ale jestli to opravdu ■ (na což já nebudu mít už takový vliv), máte se na ■ těšit. V dějinách českých herních časopisů se ještě nic podobného neobjevilo.

Nakonec ještě omluva mé vlastní chyby a jeden velice důležitý dodatek. Nejprve ta omluva. Tak tedy: moc se omlouvám, že se zde zatím objevily přídavné úrovně pouze pro hru Duke Nukem 3D. Ale netruchlete, už od příště bude rozmanitost úrovní rozhodně vyšší. No a dodatek je takový, že za celý měsíc jsme od vás neobdrželi ani jedinou přídavnou úroveň. Důsledkem toho ještě jednou opakuji, že jestli jste čirou náhodou autoři nějakých map, pošlete nám je do redakce nejlépe na e-mail excal@mbox.vol.cz a my je budeme při tvorbě rubriky upřednostňovat. Toť pro dnešek vše, už teď můžete při čekání na příští Wadmanii slintat.

GameBoy Camera



Váží se vám doma nevyužitý GameBoy, který jste si před pár lety vybrečeli na rodiče a dnes vás už nebaví? Pak vám dám jednu radu - setřete s něj prach, vyměňte baterky a zkuste, zda-li mu ještě tluče srdečko. Funguje? Ano? Tak vězte, že mu nyní můžete dát úplně jiný smysl. Firma Nintendo si totiž usmyslela, že na tomto stáří ještě nevytískala dostatek peněz a tak se rozhodla pro razantní krok. Udělat z GameBoye foták a kameru v jednom. A že to opravdu stojí za to, o tom bych vás rád přesvědčil na následujících řádech. Předně vás asi bude zajímat cenné (koho taky ne). Samotná kamera vás přijde na 1500 korun českých, přičemž pokud nemáte GameBoye, tak můžete ho sezenete za slabých pět stovek. Pokud už teď nejdete do obchodu, abyste mohli po Václaváku běhat s GameBoylem a natáct si, co vás napadne, budu pokračovat. Největší výhodou je její plenostnost, která je dána už lehkostí a velikostí GB.

NINTENDO



Foto GAMEBOY CAMERA

CD-ROM

CD-ROM medium zná každý, ale ne každý ví, jak funguje. Pro tyto lidi je hlavně určený tento článek, ale i vy, kteří tajemství CD znáte, v něm možná najdete něco, co jste ještě neslyšeli..

CD, tak jak ho znáte, jsou dva plastové kotouče, mezi kterými je polykarbonátový povrch potažený ochrannou vrstvou. Zajisté jste si všimli, že originální li-

A navíc potěším všechny šmiráky tím, když řeknu, že kamerka se dá použít a pokud sedíte v autě naproti nějaké kočce v minisukni, můžete dělat, že hrájet nějakou hru a přitom jí nenápadně čučet pod sukni (a v případě, že nebude mít kalhotky, tak samozřejmě fotit). Ale nesmíte u toho mít slintat, protože pak je to podezřely.

Nyní vás jistě budou zajímat schopnosti této kamery. Předně bych chtěl říct, že pokud máte koupeného barevného GB, tak můžete naučet a fotit barevně, jenž jste omezeni na 4 odstíny šedi a nízké rozlišení klasického GB. To ovšem vůbec nevadí, protože výsledný obrázek nebo film je více než uspokojivý. Kamera sama zaostřuje, mění jas a kontrast podle osvětlení okoli a to vše velice kvalitně. Pokud ovšem nejste s nastavením jasu a kontrastu spokojeni, máte samozřejmě možnost nastavit si jas podle svého. Snímkovací frekvence se pak pohybuje okolo 15fps, což je dostačující. A nyní je tomu méně potěšujícímu. Jako kamera funguje pouze po připojení GB k PC. Je to dánou malou paměti GB, která by nezvládla uložit film s tak mnoha obrázec za sekundu. Samostatně proto můžete GB použít pouze jako fotoaparát, když můžete uložit až 30 snímků a pak si je vytisknout (bud přímo na tiskárně pro GB nebo po přenesení do PC na normální tiskárně), upravit, vložit do nějaké hry (třeba jako Space Invaders) a nebo přenést do PC a tam s nimi udělat, co je libo. Asi nejzajímavější je přenášení do PC. S tím přijde jeden malý problém. Potřebou kabeláž si totiž zbastlit sami podle přiloženého plánu. Ovšem když sem to zvládli já, tak to zvládne i vaše senilní babička. Po připojení k PC má z GB stane již

SPACE FEVER

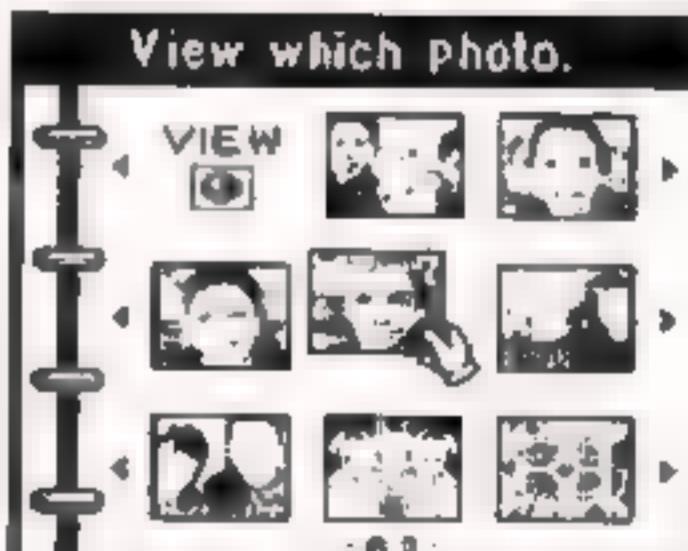
1	?	D.J.
2	BRILL	30
3	?	10
4	?	5
5	?	Nintendo



plnohodnotná kamera vy si můžete natáčet třeba svoji holku, jak se plevlíká (nebo rybičky, puritání...). A pokud jste si už svoji holku natočili, můžete se zapojit do videokonference na internetu. I když chybějí 33.6k je obraz plynulý a zvuk se také nezadrhává (ten si ovšem musíte vést přes zvukovou kartu, protože GBC v sobě nemá A/D převodník). Sám jsem to zkoušel můžu vám říct, že jedinou nevhodou je, že je na vás vidět a tudiž každý zjistí, jak se tváříte, když s ním komunikujete. Já nevím jak vy, ale já se při komunikaci přes teleskopickým, a to pak dopadá velice zajímavě...

Tak co? Chcete kameru v podobě GameBoye? Pak si pospěšte, protože v Japonsku bylo rozprodáno všechn 500 000 kusů už měsíc po uvedení a kdo ví, jak dlouho vydrží u nás...

JOE



vrch před přehfátem při vypalování, protože paprsek laseru při vypalování povrch značně zahřívá a může dojít k propálení vrstvy.

Tak už víme z čeho CD je, jak se má něj data dostanou, ale nevíme, jak jsou na CD vlastně zapsána. Předtím než se do toho pustíme, připomínám, že vše je v počítači řízeno kombinacemi 1 a 0, proto jde o to, jak jsou tyto CD zaneseny. Použitím dostatečně silného mikroskopu lze na povrchu zpozorovat jisté prohlubně. Hodnota 1 je tedy na CD zanesena jako přechod me-

zí prohlubní a povrchem. Setrvání na stejně úrovni (prohlubeň - prohlubeň, povrch - povrch) znamená pro počítač hodnotu 0. Dalším zkoumáním bychom došli k závěru, že stopa je na CD zanesena do spirály, což je hlavní rozdíl mezi CD a harddiskem. Problémy nastávají při čtení CD média.

Ještě než se na ně podíváme, musíme si říci, jak se z CD čte. Čtecí zařízení se skládá z laseru, soustavy čoček, které paprsek patřičně upraví, optického hranolu a fotodiody. Pokud vyslaný paprsek dopadne na čistou plochu a odráží se zpět, tak je pomocí hranolu usměrněn do fotodiody. Dopadne-li paprsek na přechod dojde k jeho vychýlení a fotodiodu nezasáhne. Podle reakce fotodiody se počítá dozví potřebné údaje.

A teď ten problém. Data jsou vždy rozdělena do sektorů (to platí i HDD). CD má sektory různě veliké. Sektory na vnitřním okraji jsou menší než sektory na okraji vnějším. Čtecí zařízení musí být schopno správně číst všechny sektory. Proto se CD otáčí s různou vzdáleností od



sředu různou rychlostí, kdy největší rychlosť dosahuje v místě nejbližším středu a nejmenší otáčky má v nejvzdálenějším bodě. To ovšem neznamená, že CD čte různě rychle. To ne. Právě rychlosť otáčení disku v mechanice zabezpečuje stálý tok dat stejně velikosti.

Posledním problémem jsou nečistoty

a poškození CD. Mechanika je sice schopna některá chybějící nebo poškozená data dogenerovat (je na to nějaký určitý algoritmus, který určí nejpravdopodobější variantu). Musí-li mechanika při čtení ještě dopracovávat chybějící data, dojde samozřejmě k propadu rychlosťi. Proto jsou 40-ti a více rychlostní mechaniky pěkné, ale jejich rychlosť stejně nevyužijete, protože seberemší nečistoty a poškození je zpomalí, a to značně. Pro představu, znemožněním čtení na jednom milimetru čtverecním přijdete na 230 Kb dat. Samozřejmě, čím větší nečitelné místo, tím větší zpomalení. Překročí-li velikost nečitelného prostoru určitou hranici (ta se může lišit každou mechanikou), je konec. Nečistoty jako prach v podstatě do určité velikosti mechanice nevadí (jsou mimo ohnisko) a do určité velikosti je je schopna pěstřením (posunutím mimo ohnisko) odstranit. Nemůžete čekat, že vezmete nůžky, trochu si s nimi pohrajete na CD a mechanika vám zničený disk dogeneruje.

MIKE

LCD Displej



Segment pro
zobrazování písmen



Segment pro
zobrazování číslic



Struktura Cholesterická



Struktura Nematická



Struktura Smektická

V dnešní době se velké popularity dostává LCD monitorů. Je to hlavně díky menším rozměrům monitoru, větší kvalitou obrazu a v neposlední řadě i malou hmotnosti. No a protože mi myslím, že by vás mohlo zajímat, jak takovéto monitory pracují a ještě něco víc, podíváme se po CD na LCD:).

Určitě na začátek nebude vadit trocha teorie, abyste lépe pochopili o čem je řeč. Studenti elektrotechnických průmyslovek můžou následující odstavec přeskočit.

Zkratka LCD znamená Liquid Crystal Display. Liquid Crystal přeloženo do čestiny: kapalné krystaly. Kapalný krystal je sloučenina ve stavu někde mezi kapalným a pevným skupenstvím. Vlastnosti potřebné ke splnění podmínky se skupenstvím mají jen některé látky a většinou jen v úzkém teplotním rozsahu. Nejlepší látky pro TK (tekuté krystaly) mají teplotní rozsah někde mezi -5 až 75 stupní Celsia. Krystaly mohou být v látce uspořádány třemi způsoby. Nematická, smektická, cholesterická. Nakreslil jsem vám jak jsou krystaly uspořádány v jednotlivých způsobech. Snad je z toho něco poznat. Neumím moc dobré kreslit. A to už vám bude stačit k tomu, abyste pochopili jak LCD pracuje.

Pro LCD se používá uspořádání nema-

ticke. Displej se skládá z dvou skleněných destiček vzdálených od sebe asi 20mm. Mezi destičkami je látka TK. Na vrchní destičce (to jest té, na kterou se bude hledet) je zespodu napálena (neplést si s pařbou, ať už si tohle slovo vykládáte jak chcete) tenká průsvitná vodivá vrstva. Tuhle vrstvu nepokryvá celou plochu skleněné destičky. Vodivá vrstva je nanесena ve formě segmentů. Segmentem chápějte to jak třeba vidíte čísla na kalkulačce. Pro jistotu správného pochopení je tu obrázek. Vodivá vrstva je napálena i na spodní destičku. Tentokrát na její vrchní vrstvu, tedy tu blíže k TK. Vrstva na spodní destičce pokrývá celou její plochu. Je-li displej bez napálení je průhledný. Přivedeme-li na něj napálení dojde na místech mezi vrstvami k pohybu krystalů a kapalina na této části ztmaví. No a je to, už to co chcete vidět. Jistě jste si všimli, že popsany postup popisuje zobrazení jen jednoho znaku. Vézte však, že postup je úplně shodný s výše popsaným s tím rozdílem, že výrobce je zvětší rozměry displeje a na vrchní destičku nanese více znaků.

U barevných displejů jsou pro vytvoření barevného znaku jsou mezi sklo a TK vložena ještě barevný filtr. Jak asi každý ví, barva na v zobrazování skládá ze tří zá-

kladních. Červené R (Red), Zelené G (Green) a Modré (Blue). Složením těchto barev lze získat jakoukoliv jinou barvu. Filtr se tedy skládá z proužků právě těchto barev. Pomoci dopadajícího světla a třeba změny napětí dochází k různě silným složením jednotlivých barev, které vytváří požadovanou barvu. Tento postup je značně složitější a dražší, a proto se v podstatě nepoužívá pro displeje do kalkulaček.

LCD monitory jsou ještě o trochu složitější — se týká provedení. Těžko se předpokládat, že úspěšně s předem definovanými segmenty. Černobílé LCD monitory sice existují, ale upřímně, kdo by vyměnil barevní monitor za černobílé LCD. Jsou tu i barevné LCD monitory, ale zatím za ceny trochu vyšší (okolo 38 000 korun). Ale o LCD monitech by se dala napsat další stránku i více. Bude-li z vaši strany zájem strašně rád vám na stránách Excaliburu udělám přednášku o tom jak to pracuje.

Takže napište mi do redakce, jestli chcete LCD monitory nebo něco jiného. Samozřejmě si pište i o jiných věcech týkajících se počítače, o kterých byste rádi věděli, jak pracují.

MIKE



Nejlepší joystick
Conquestu.

DOOM ■ Windows CE

Přestože kapesní „počítače“ se systémem Windows CE se na hry příliš nevyužívají, existuje i na tento operační systém několik známých her. Asi není nutné představovat hru DOOM. Tato klasika existuje i v WIN CE. Hra je sice podstatně chudší, než její „plná verze“, ale i takové hrani má své výhody (třeba v metru). Nároky programu jsou následující: 2,5 MB volné paměti pro běh programu (aplikativní paměť), celkem 4 MB

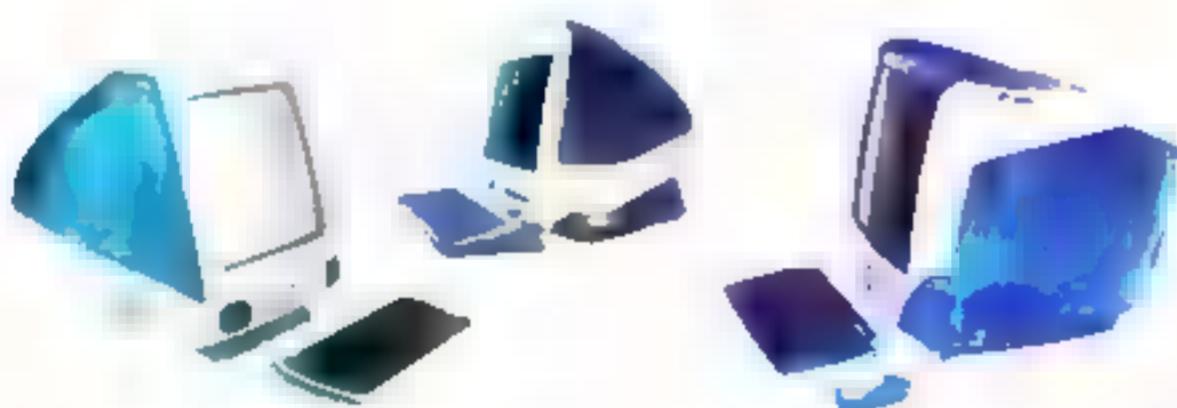
volného prostoru pro data (storage). Windows CE verze 2.0 a vyšší. A to nejlepší tom všem je, že je DOOM volně ke stažení na (www.eskinio.com/~hayes/doomce.html) ve formátu ZIP.



Nové PC vypadá jako jablko!

Až překvapivý úspěch futuristických Imaců od Apple vzbudil ze spánků desingery zatím stále ošklivých PC. Namísto, aby vymysleli vlastní originální tvar, jednoduše zkopirowali vzhled počítače Imac, který je součástí barevného a průhledného monitoru. Mě osobně to připomíná vietnamské „obchodní-

ky“, kteří prodávají (někdy i vyrábějí) napodobeniny známých značek a zneužívají tak pracně vybudované image výrobku. Nové PC je vybaveno procesorem Celeron 433 MHz, 64 MB paměti, 8,4 GB harddisk a 56,6 Kbps modem. Cena je až nebezpečná podobná originální Imacu (1100 US dolarů).



Harddisk z plastu

Firma Sony již dokončuje vývoj umělohmotných pevných disků. Ve spolupráci s firmou Nippon Zeon chce zaútočit s nízkou cenou, která mě být zhruba o 50% nižší než u klasických disků.



PC zdarma i od Microsoftu!

America Online i Microsoft vstoupily do byznysu „PC zdarma“. Obě společnosti přitom nabízejí hardware jako bonus za předplatně své online služby. Microsoft nabízí za 3leté předplatné služby Microsoft Network (tedy za necelých 650 dolarů) počítač smontovaný firmou Lan Plus. V jádru tohoto PC je přitom procesor K6-2 400 MHz a kromě dalšího vybavení jsou v ceně také Windows 98 a antivirový software. Možnost

nabídnout všem známé prostředí představuje v tomto případě nezanedbatelnou konkurenční výhodu.

America Online poskytuje podobnou službu díky koalici s firmou eMachines, její nabídka je však poněkud komplikovanější. Odvětví, které mělo dosud příchuť určité obskurnosti a nad nímž analytici spíše krečili rameny (respektive rovnou ohrnovali nos), tak zřejmě získává příchuť zcela seriózního byznysu.

PCNEWS

To nejnovější ze světa PC

Opravdové PC: od Mattela!



Smlouva mezi největším výrobcem hraček a výrobcem PC přinese růžové počítače pro holčičky. Angažovanost výrobců hraček v produkci zábavního software, videoher či výukovém a multimedialním software se v posledním roce prudce zvýšila. Nyní však největší světový výrobce hraček Mattel Inc. (panenky Barbie a autíčka Hot Wheels jistě znáte) uzavřel licenční smlouvu s počítačovým výrobcem Patriot Computers a v krátké době Mattel nabídne dětské počítače v „holčičím“ a „klukovském“, s námety právě Barbie a Hot Wheels, které se na první pohled budou odlišovat od běžné PC produkce stříbrnou skleni a růžovými a fia-

lovými prvky, a přinesou i růžovou digitální kameru Barbie a rovněž stylovou myš s podložkou. Důvodem k podobnému kroku je pochopitelně pokles prodeje hraček, zatímco prodej multimediální divize Mattel Media stále stoupá. Mattel se rovněž chystá na předvánoční sezónu (ta začíná v podstatě už v září) otevřít středisko e-commerce. „Barbie“ PC bude standardní: procesor Intel Celeron 333 a systém MS Windows 98, a jeho předpokládaná cena bude 599 dolarů. Kromě již zmíněných doplňků bude v základní výbavě tučné dvacet herních titulů. Bude připojen dudlíček a bryndáček?

-svět namodro-

■ scéně je nový virus, horší než Černobyl

Dobrá zpráva je, že se aktivovalo až 25. prosince. Ta špatná, že útočí na všechno.

Jmenuje se Win32.Kriz. Maže paměť CMOS, přepisuje soubory na všech discích a FLASH paměti. Je velice

dobře napsaný (tj. neobsahuje chyby, které by jej omezovaly v šíření se).

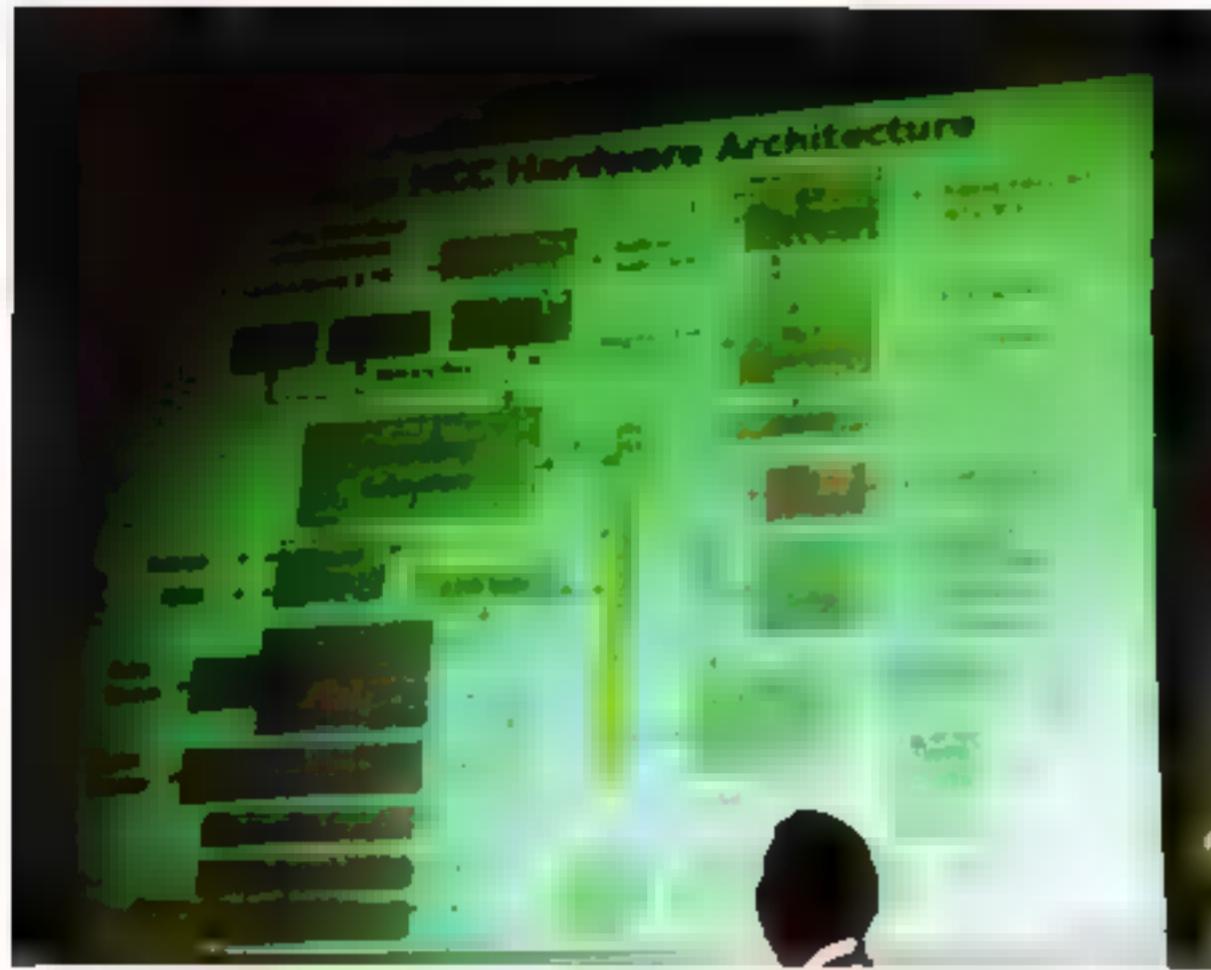
Nezdá se však být tak nakažlivý jako červi Melisa nebo Explorer.zip.



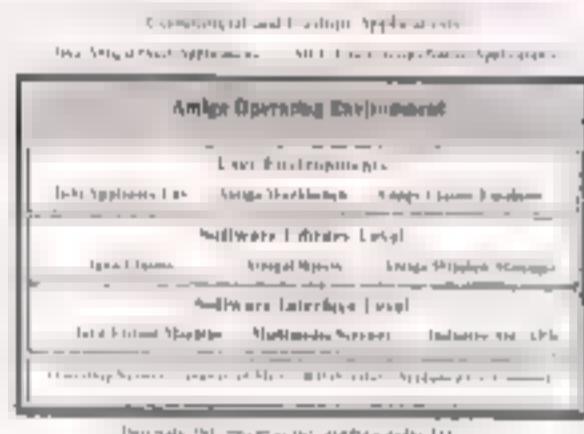
Neposílá sám sebe poštou, šíří se klasicky spuštěním EXE souboru. O to více je zákeřný. Může vyrobit tisíce nepoužitelných PC po celém světě, pokud se mu podaří přepsat FLASH paměť na MB. Problém je také, že je to virus polymorfni, žádné dva exempláře nejsou stejné!

Pokud budete aktualizovat svůj antivirový SW, a do 25. prosince je dosť času, neměl by Vás po vánočích nepřijemně překvapit. Někteří výrobci antivirů již zveřejnili update, další je připravují..

Vít Ožana -svět namodro-



Jaká bude nová Amiga NG?



Nová Amiga (někdy uváděná pod názvem Amiga MCC), která je pod nejvyšším stupněm uložení vyvíjena v laboratořích firmy Amiga, by měla být uvedena na trh v prvních měsících roku 2000. Podle posledních zpráv bude hrát významnou roli operační systém Linux (vice v dalších číslech Excaliburu). -ml-

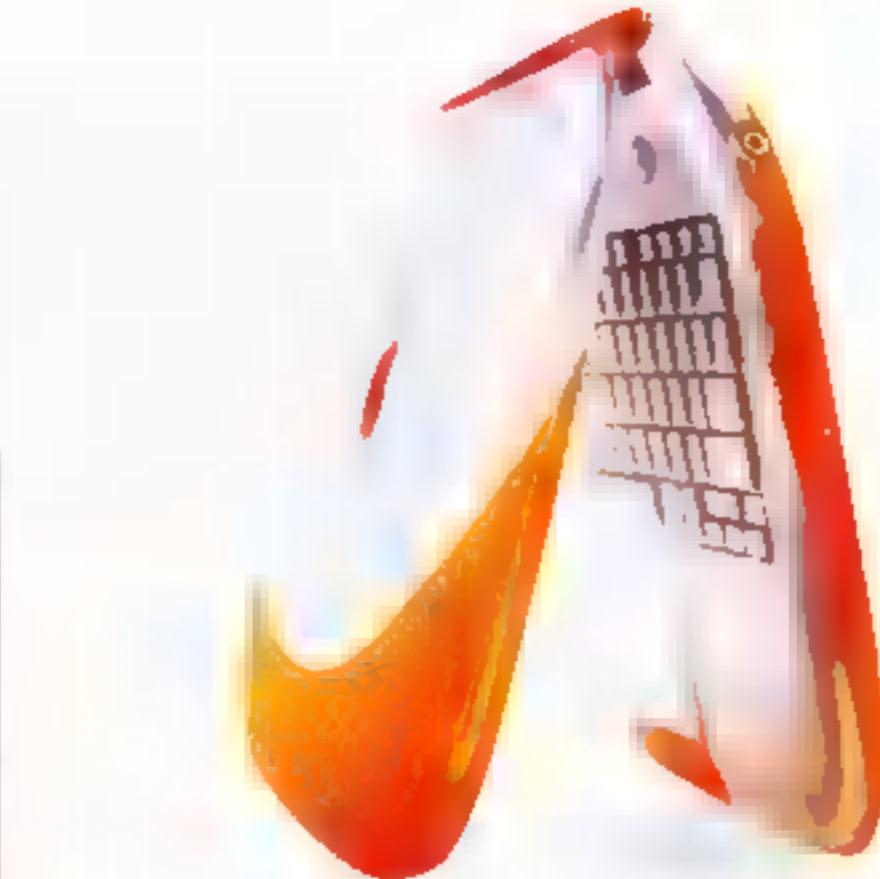
A510 a A1010

Nebojte se! Nebudu vám zde vyprávět o nějakých stříbrných revizích tisicovek a pětistovek, ale o nových počítačích od firmy Twin Corporation, založených na technologii Amiga. A510 (projekt: Cleveland) a A1010 (projekt: Ockna) jsou sice stále ve vývoji, ale jejich dokončení vypadá slibněji, než dřívno mrtvých A/Boxů, Pre/Boxů atd. Srdce těchto počítačů bude představovat MC 68060, PPC 604 nebo Power PC. Tyto procesory budou všazeny i s ostatními periferiemi do PC ATX boardu. Ten bude obsahovat 4 sloty pro SDRAM/DIMM paměťové moduly (maximálně 128 MB pro A510 a 512 MB pro A1010). Memory management bude mít na starosti MCU (memory control unit) a DDK-I. Za pomocí těchto dvou si budete moci nastavit, kolik paměti bude zpřístupněno a v jakém poměru bude chip a fast paměť. O grafickou stránku věci se postará no-

vá karta i3D, která by měla být schopná i jakés takés emulace ECS a AGA chipsetu. iSD-A karta obstará excellentní zvuk (512 hlasů polyfonní wavetable syntéza, 48 MIDI kanálů, analogový a digitální vstup / výstup atp.). NCU (network control unit) se postará o to, abyste mohli Ethernetem propojit bez problému 'x' Amig. Jako řadič se pak představí standardní IDE pro A510 a SCSI/UW pro A1010, přičemž Clevelandovský by měl zvládat až čtyři IDE disky. Dále na boardu najdeme čip



A1010MP



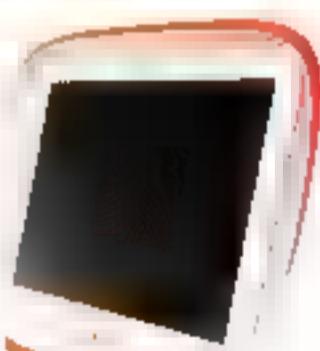
iBook

Když jsem uviděl obrázky nového notebooku iBook firmy Apple, tak jsem na něj hned dostal chut. Ten design!

Je rychlý (jako dva IBM ThinkPady i 1412 a 366 MHz



Celeronem), je lehký (než jeden IBM), je vytrvalý (baterie vydrží až 6 hodin bez napájení), je společenský (umí se bezdrátově propojit i k internetu rychlosťí až 11 Mb/s) a hlavně je to Macintosh (tedy ne PC). I cena je vzhledem k výkonu přiznivá: 1.599 US. V prodeji bude během krátké doby. -ml-



starající se kompatibilitu mezi Twin motherboardem a Amiga deskou, SHU (Slot handling unit) čipy, které zpřístupní pod Amiga OSem PCI a AGP sběrnice, 3 PCI, 1 AGP, 3 Zorro III a 1 Video Slot pro již existující video/multimedia hardware, 2 USB, 1 parallel, 2 serial, 2 digital a 1 analog joystick interface a TV in/out interface. Amiga 1010 s 68060 nebo PPC 604, 40 MB RAM, 1 GB SCSI HDD, DVD-ROM, ZIP mechanikou a 15 palcovým bude stát okolo 799 amerických dolarů. A510 se 32 RAM a bez DVD a ZIPu má stát okolo 499 dolarů.

i3D

Pokud jste četli pozorně článek o A510 a A1010, tak jistě víte, že tímto podivným názvem se skrývá grafická karta, kterou v sobě budou obsahovat oba stroje. i3D by měla být karta založená na Twin Texel architektuře - 128bit 3D engine

s 32MB frame bufferem - 32bit color pipeline - 32bit Z/stencil buffer, digital flat panel support, 9 million triangles / second, 300 million pixels / second, 2.4GB/sec memory bandwidth, RAMDAC 300 MHz, maximální rozlišení 2048 x 1600, Direct3D a OpenGL support, hardwarový anti-aliasing, 32bit ARGB renderování, texture blend, MCD (multiple color depth) optimizovaný pro PC a Amiga módy, hardware sprite/obj support s hardwarovým kurzorem (takže ne, jako když po Woknami hejbnete s myší, tak de 20% výkonu dolu), hardware color dithering, multi buffering, alpha blending, video akcelerace pro MPEG, DVD, AVI atd., hardware video scaling atd. Asi nejzajímavější je plná podpora zapojení do PAL nebo NTSC televize a možnost zvětšit paměť na kartě až na 64 MB a také to, že i3D můžete použít jak na A510 a A1010, ale také jakémkoliv PC s podporou AGP1/2/4x!

-MisticJOE- a -ml-



horečka herní noci

kdo nehraje, nevyhraje

získáte plný výhru!

hra zdarma!

Nakoupíte hru a TBO předplatné Excalibur s CD na 12 čísel, dostane ZDARMA
jako dárek nebo CD podle svého výběru *



Ve stínu havrana

Nejnovější hra od společnosti do
dovídánky dabingu Jiřího Špičala



Lexikon českého filmu
První výroční edice s 1000
příznivce českého filmu



Knihovna 2000
Grafika pro nadání
Rámcový kód
Spidla Data Processing



Polda

Nejnovější hra. Zejména
neomáre? Takže jezdí...

bud'

Předplatné vydání čtvrtletku bud' C
(k dostání na poště) můžete
PCL přihláška 414, 111 21 Praha 1.
Do „Zpráv pro poštovnu“ napíšte:
„Chci kupovat“ chcete poště

nebo...

Poslete objednávku na adresu:
PCL přihláška 414, 111 21 Praha 1.
a ostatní požadavky

zde to odstíknji

EXCALIBUR



Předplácím si Excalibur s CD na 12 čísel za 1 800 Kč (včetně
poštovného a DPH) a jako prémii chci ZDARMA poslat: *

- Ve stínu havrana Polda Lexikon českého filmu
 8 CD od Spidla Data Processing

předplatné zasílejte od čísla: _____ počet kusů: _____

jméno:

ulice:

PSC:

město:

Děkujeme za Vaše předplatné

pouze pro firmu/úřad/zájmovou organizaci zaslat také:

firma:

IČO:

DIČ:

* Nabídka platí do vydání přílohy Excaliburu. Váš vybraný zboží Vám zasleme do 3 výdajů po odesírení
Váš plátěn. Počet by mohl zásobování být definitivně rozšířen. Zasleme Vám aktualizovanou nabídku.

Excalibur do sbírky

Pokud není Vaše sbírka Excaliburů kompletní, můžete ji za výhodné ceny doplnit.



Seznam návodů

Sháníte-li návod na Vaši oblíbenou hru, možná Vám pomůže tento seznam:

1994 Age of the Rime	Ex 30	Countdown	Ex 12	Enigma Force	Classic	Indiana Jones 2	Ex 42	Mortal Kombat 2	Ex 42	Ripper	Ex 60	The Elk
T-dni a 7 nuc!	Ex 30	Crisis Strike Back	Ex 13	Fangs	Classic	Indiana Jones 3	Ex 43	Mortal Kombat 3	Ex 43	Robinson's Requiem	Ex 61	The Elk, Moon Murder
Ajani Milada	Ex 30	Creatures	Ex 14	Final Fantasy 7	Classic	Indiana Jones 4	Ex 44	Mortal Kombat 4	Ex 44	Rogue Tribes	Ex 61	The Great Escape
Alam Vrha	Ex 30	Crusade for a Corpse	Ex 15	Equinox	Classic	Indiana Jones 5	Ex 45	Myth	Ex 45	Rome	Ex 62	The Neverhood
Alone In the Dark	Ex 30	Daedalus Encounter	Ex 16	Eye of Beholder	Classic	Indiana Jones 6	Ex 46	Macross	Ex 46	Saboteur	Ex 62	The Rise of the Dragon
Alone in the Dark 2	Ex 27	Daggerfall	Ex 17	Eye of Beholder 2	Classic	Indiana Jones 7	Ex 47	Mars	Ex 47	Saint & Mars	Ex 63	The Sables
Alone In the Dark 3	Ex 41	Dawn of Sisera	Ex 18	Faction	Classic	Jedi Knight	Ex 48	Macross II	Ex 48	Sensible World of Soccer	Ex 63	The Setlets
Angel Drávůl	Ex 36	Dawned	Ex 19	Fascination	Classic	Jedi Knight 2	Ex 49	Myst	Ex 49	Schon Dazn	Ex 64	The Setlets
Anura: The Elder Scrolls	Ex 28 - 29	Dark Date 2	Ex 20	Fear	Classic	Jedi Knight 3	Ex 50	Nobdy	Ex 50	Scramble	Ex 64	Torghout
Amazon Guardians of Eden	Ex 26	Darkness	Ex 21	Fighter Bomber	Classic	Jedi Knight 4	Ex 51	Nostradamus the Vampire	Ex 51	Shadowcast	Ex 65	Tarzan
Alatřeví prohlídky	Ex 58	Dark Man	Ex 22	Fight of the Amazon Queen	Classic	King's Quest 1	Ex 52	Dine Must Eat 2001	Ex 52	Shadowfire	Ex 65	Thomas Park
Alayell's Trial	Ex 58	Dark Side	Ex 23	Fleaback	Classic	King's Quest 2	Ex 53	Operation Stealth	Ex 53	Shadow of the Beast	Ex 66	Three Weeks in Paradise
A-10 Tank Killer	Ex 58	Death Game	Ex 24	Flying Nightmares	Classic	King's Quest 3	Ex 54	Paragon Commander	Ex 54	Shadow of the Beast 2	Ex 66	Classic
Balderian	Ex 58	DeathKeep	Ex 25	Frigate Megalodon	Classic	Lands of Lore 2	Ex 55	Paradise	Ex 55	Shadow of the Beast 3	Ex 67	Thunderbirds
Battle Command	Ex 58	Death Wish 3	Ex 26	Fiji Trotsie	Classic	Last Dynasty	Ex 56	Person's Adventure in Time	Ex 56	Shadowworlds	Ex 68	Total Pecali
Bebopod	Ex 58	Descent	Ex 27	Future Wars	Classic	Last Ninja 3	Ex 57	Person's Surf Inferno	Ex 57	Shambala	Ex 69	Tomb Raider
Beneath a Steel Sky	Ex 42	Dizzy	Ex 28	F-19 Stealth Fighter	Classic	Last Ride	Ex 58	Plan 9	Ex 58	Sherlock Holmes	Ex 70	Tubba Utha 2
Biology	Ex 48	Dizzy 2	Ex 29	F-28 Retaliator	Classic	Laure Bow 2	Ex 59	Prophecy - The Prophecy	Ex 59	Smashbar	Ex 70	Turkler
Black Credit	Ex 16 - 16	Dracula Unfinished	Ex 30	Gargoyle Knight	Classic	Legaci	Ex 60	Proprietary 2	Ex 60	Starship: The Starship	Ex 70	UFO
Black Dahlia	Ex 48	Drift Meloria	Ex 31	Gothic Bright Mystery	Classic	Legends of Valaria	Ex 61	Police Quest 3	Ex 61	Soldier at War	Ex 71	Uhritz 1
Blinky's Stinky School	Ex 21	Dragon Sphere	Ex 32	Gothway	Classic	Legend of Andantis	Ex 62	Police Quest 4	Ex 62	Space Quest 1	Ex 71	Uhritz 2
Blue Force	Ex 26	DragonStone	Ex 33	Guards	Classic	Legends of Andantis 2	Ex 63	Police Quest 5	Ex 63	Space Quest 2	Ex 72	Uhritz 3
Bridal Pleas of Fifty	Ex 50	Dragon's Lair	Ex 34	Gigabytes	Classic	Lemmings 5	Ex 64	Populous 2	Ex 64	Space Quest 3	Ex 72	Vampiric
Cadaver	Ex 10	Dragon's Lair I	Ex 35	Gobblins 3	Classic	Lemmings 6	Ex 65	Premier Manager 98	Ex 65	Speedball 2	Ex 73	War of Darkness
Cadaver 2	Ex 10	Driller	Ex 36	Gordon Tomb	Classic	Lemmings 7	Ex 66	Prince of Persia 2	Ex 66	Spec Ops	Ex 73	Vandemia
Cactus Master 1	Ex 10	Distro	Ex 37	Grand Theft Auto	Classic	Lemmings 8	Ex 67	Prisoners of Ice	Ex 67	Spider-Man	Ex 74	War in Middle Earth
Cactus Master 2	Ex 10	Doom	Ex 38	Heart of China	Classic	Lemmings 9	Ex 68	Princess: Romeo Hobde	Ex 68	Starforce	Ex 74	Warcraft
Cacta Tropou	Ex 24	Duke Nukem 3D (editor)	Ex 60 - 61	Head over Heels	Classic	Lemmings 10	Ex 69	Primal Instinct	Ex 69	Warwick	Ex 75	Waspoids
Civilization	Ex 81	Dune	Ex 17	Heart of Darkness	Classic	Lost Empire	Ex 70	Quake 2	Ex 70	Worms	Ex 75	Ween
Civilization 2	Ex 81	Dune 2	Ex 17	Hellblad 2	Classic	Lost in Time	Ex 71	Quest for the Edge	Ex 71	Worms 3D	Ex 76	Worms 3D
Clouds of Xeim	Ex 38	Dungeons Keepin	Ex 38	Honda 400	Classic	Lure of the Phoenix	Ex 72	Quest for Glory 4	Ex 72	Super Mac	Ex 76	Worms 3D
Cyclone	Ex 26	Dungeon Master	Ex 39	Hero's Quest	Classic	Machine Gun	Ex 73	Ravenclaw's Triathlon	Ex 73	Super Cat's	Ex 77	Worms 3D
Codenamed: Raven	Ex 20	Dwarf Dog	Ex 40	Hero's Quest 2	Classic	Maniac Mansion	Ex 74	Ravenclaw 2	Ex 74	Sveták Bob	Ex 77	Worms 3D
Colonization	Ex 40	Ego Quest 2	Ex 41	Hired Guns	Classic	Maniac Mansion 2	Ex 75	Ravenclaw 3	Ex 75	Swindlers Metal	Ex 78	Worms 3D
Colony	Ex 25	Egobots	Ex 42	History Link	Classic	Master of Orion 2	Ex 76	Reams of the Haunting	Ex 76	Syndicate	Ex 78	Worms 3D
Conqueror: Conquest of Xanth	Ex 25	Exilon	Ex 43	Hoax	Classic	Myst	Ex 77	Retribution	Ex 77	Syndicate	Ex 79	Worms 3D
Conqueror: The Conqueror	Ex 12 - 16	Elite	Ex 44	Hundra	Classic	Myst & Magic 5	Ex 78	Return of the Phantom	Ex 78	The 7th Guest	Ex 79	Worms 3D
Congo the Movie	Ex 55	Entra 2	Ex 45	Inca	Classic	Myst & Magic 6	Ex 79	Return to Zork	Ex 79	The Big	Ex 80	Zombie
Conquest of Camelot	Ex 32	Enchanted	Ex 46	India 2	Classic	Myst & Magic 7	Ex 80	Raja 1, 2	Ex 80	The Big	Ex 80	Zombie
			Ex 20	Indiana Jones 1	Classic	Myst & Magic 8	Ex 81	Rajah 3	Ex 81	The Big	Ex 81	Zombie

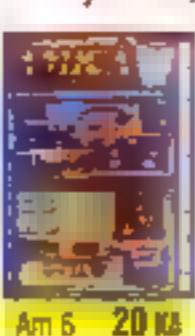
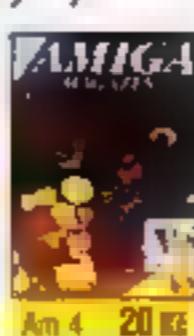
4 x Excalibur + CD: pouze 644 Kč!

Excalibur + CD

Nemáte poslední Excalibury? Nyní to můžete napravit! A navíc: jedno číslo Vás vyjde na pouhých 111 Kč...

Amiga Magaziny

Máte-li počítač Amiga, pak byste měl mit Amiga Magaziny! I když jsou z let 91/92, stále jsou „IN“.





CD 50 75 Kč



CD 52 75 Kč



CD 56 75 Kč



CD 57 75 Kč



CD 58 75 Kč



CD 59 75 Kč



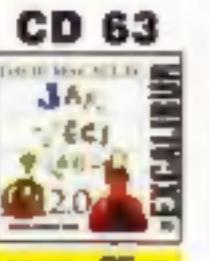
CD 60 75 Kč



CD 61 75 Kč



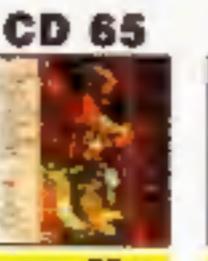
CD 62 75 Kč



CD 63 75 Kč



CD 64 75 Kč



CD 65 75 Kč



CD 66 75 Kč



CD 67 75 Kč

12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

Excalibur CD série

Doplňte si svou sbírku CD! Můžete mít Excalibur CD 56 - 67 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

Excalibur CD série (CD 56 - 67)

480 Kč

Excalibur 68 + CD



Zahrajte si na svém PC, Amige Macintosh staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na Excalibur CD 68 najdete více než 200 celých her! Nechybí také spousta hračkových demoverzí her pro PC a bonus: dema na 3D akční hry!

Excalibur 68 + CD (200 her)

120 Kč

Excalibur 69 + CD

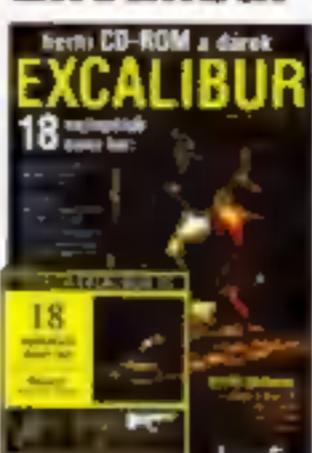


Jistě vše ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitkových programů. Bonus: sportovní hry EA Sports. V časopise jsou kromě recenzí i též nové zprávy. Jako bonus dostanete první číslo návaznosti na časopis Joystick.

Excalibur 69 + CD (240 her) + joystick

150 Kč

Excalibur 70 + CD



I když výjimečně neobsahuje časopis ani CD žádné překvapení či monofunkci, u dema her i samozřejmě časopisu se rozhodně nudit nelze! (drama Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Macintosh 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako dárky dostanete starší číslo Excaliburu.

Excalibur 70 + CD + starší číslo

150 Kč

Excalibur 71 + 2 CD



Za stanou cenou 2 CD-ROM! Na prvním je 20 nejlepších demo her z června tohoto roku, test verze Quake 3 Arena, shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje hodin hudby (III) ve formátu MP3, 4 demovzory her a Internet Explorer 5.

Excalibur 71 + 2 CD

150 Kč

Excalibur 72 + CD

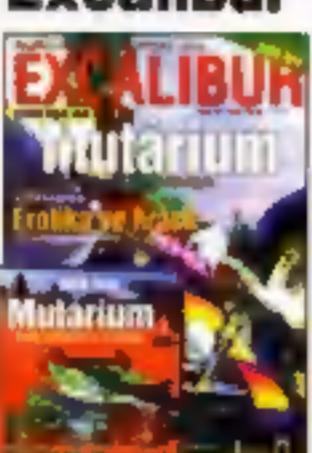


Na CD je plná verze nejlepší slovensko-české tahové strategie Spellcross. Hra původně stála 299 Kč, Excalibur však získal licenci a tak nyní i Vy můžete vést Alianci a zachraňovat svět. Minimum: PC 386 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 72 + CD Spellcross

150 Kč

Excalibur 73 + CD



Jistě plná verze hudební CD v této chvíli ještě maximální, bude to však opět velice slabší hra v původní hodnotě několika set Kč. Chcete-li mit 100 % jistotu, že Vám Excalibur 73 + CD hezky, můžete nám ho zaplatit předem a my Vám ho posloume, jakmile vyjde!

Excalibur 73 + CD s celou hrou

150 Kč

Excalibur 74 + 2 CD

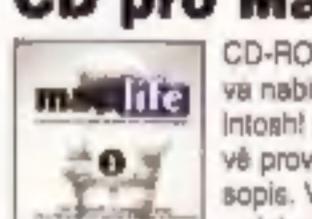


Jistě plná verze hudební CD v této chvíli ještě maximální, bude to však opět velice dobrá hra v původní hodnotě několika set Kč. Chcete-li mit 100 % jistotu, že Vám Excalibur 74 + 2 CD hezky, můžete nám ho zaplatit předem a my Vám ho posloume, jakmile vyjde!

Excalibur 74 + CD s celou hrou + druhé CD

150 Kč

CD pro Macintosh



CD-ROM z října 1997 je doslova nabito programy pro Macintosh! Navíc obsahuje zajímavě provedený multimediální časopis. Veľmi mnoho programů a dat pro Macintosh najdete také na těchto Excalibur CD: 52, 55, 56, 57 a 58.

MacLife CD, Excalibur CD 52, 55, 56, 57, 58 po 75 Kč

CD pro Amigu

Následující Excalibur CD obsahují mnoho programů a dat pro Amigu 500-4000: 60, 62, 56 - 63, 65 - 68.

Excalibur CD 50, 52, 56 - 63, 65 - 68 po 75 Kč

dejte si s námi soutěž o

50 výher!

10 výher
v hodnotě
890 Kč

CINEMA BOX



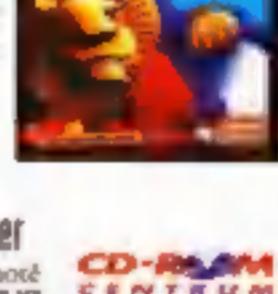
Ve stínu havrana
Jiří Lábus na všechny různé nové české adventury.

5 výher
v hodnotě
699 Kč

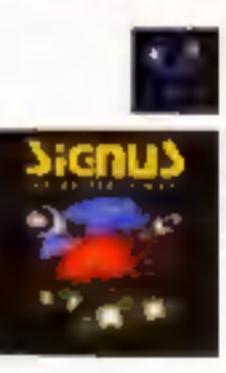
POSEM BOHŮ
Kvalitní česká adventura.

FUTURE GAMES

Bonfire
Logika a zábava v české hře Bonfire.

5 výher
v hodnotě
399 Kč

Olympijské hry dětem
Víte, co je kalokagathia nebo ekecheira?

10 výher
v hodnotě
599 KčSpidla
Data Processing5 výher
v hodnotě
499 Kč

SIGNUS
Česká strategie s mimořádně kvalitní AI.

5 výher
v hodnotě
299 Kč

BBS
v hodnotě
799 Kč

5 výher
v hodnotě
299 Kč

Alchemix
Originální česká hra.



Bingo
Napínajivá, 3D renderovaná česká adventura.

* Nabídka platí do vydání příštího Excaliburu. Vám vybrané zhotí Vám záležet do 21 dní po odeslání Vaši platby. Pokud by nám zdroby již byly definitivně nevebrány, zašleme Vám aktualizovanou nabídku.

Jak objednat?

- Na zadní část složenky typu C (k dostání na poště) do „Zprávy pro příjemce“ napište za co a kolik platíte. U starších čísel a CD připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukážte na adresu PCP, přihradka 414, 111 21 Praha 1. Zaplněná čísla obdržíte do 7 dnů.
- Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírkou. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odesleme. Za dobírkou připočítáváme 70 Kč.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD séri	= 480 Kč
Excalibur + CD 69-71	= 350 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
CELKEM	560 Kč

IN OUT

Ahoj redakce Excalibur.

Nejprve bych vám chtěl poděkovat za vaše CD (69). Nápad zařadit Aliens vs Predator, Half-Life, Starsiege a Turok 2 byl vynikající. Chtěl bych vám také říct, že jsme si dnes koupil nové č. Levelu a kromě toho plakátu (C&C Tiberian Sun) moc. Váš časopis se mi líbil o hodně víc. (Hlavně vaše CD je moc pěkné). Ještě jedno hraje pro Level - druhé CD. Myslím si, že je to věc, kterou by jste měli zavést také. Přilákáte tím víc čtenářů. Podzdravujte ode mne Šejna (Marek Dubina), je to můj člověk. Jste celá redakce moc fajn! Myslím si, že váš časopis zas tak moc změn nepotřebuje. Je fakt super! Ještě bych chtěl vyzdvihnout práci Pavla Žďárka na Resident Evil 2, to se mu fakt povedlo. Moc vás prosím napište ve vašem čísle (co nejdříve) o hře System Shock 2, protože si to určitě zaslouží. A ještě jedna prosba na závěr, vše jsem dnes 15-é narozeniny a byl bych velice šťastný, kdybyste mi poslaly nejaký dárek.

Váš věrný čtenář

Shadowman (Jan Krákor, Tábor)

PS: Já sice vím, že mi nic nepošlete, ale aspoň odepíšte.

PS2: Nezapomeňte, že jste "jedničky".
Předem Díky!!!!!!

Marek Dubina děkuje za pozdrav, já také děkuji za pochvalu. Jsem si jist, že se System Shock 2 Excaliburu nevyhne a že se mu dostane takové pozornosti, jakou si bezesporu tato vynikající cyberpunková záležitost zaslouží.

Co se týče dáru, patrně to nestihнемe na 15. narozeniny, ale něco od nás přeci jen dostaneš (to za tu chvílu).

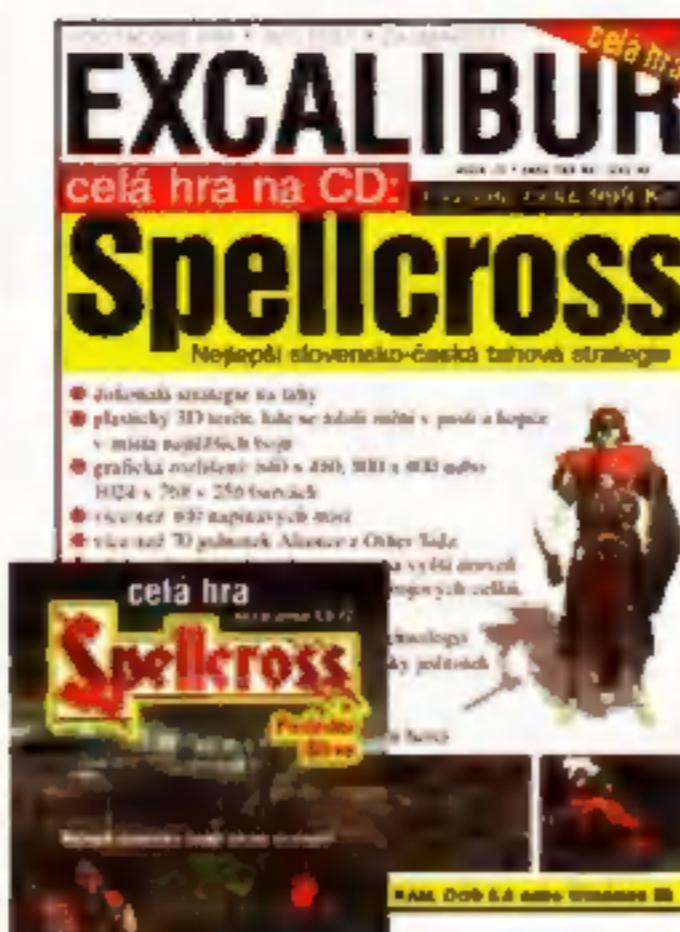
Milá redakce časopisu EXCALIBUR!

Dostala jsem od vás červencový i červnový časopis EXCALIBUR. Bohužel doma nemám svůj počítač, ale má moje nejlepší kámoška, která má doma počítač. Vždycky ji dávám měsíčně, když ho dostanu. Moje kamarádka si prohlížela, na jednou si všimla na první videomobil, který se ji velice líbil. První videomobil se jmenuje VISUALPHONE VP-210 za 330 dolarů. Zda mi zeptám, jestli si přivezli do ČR. Pokud ano, tak mi prosím napište, kolik stojí a kde mohu koupit.

Děkuji za pochopení

Simona Zelinková, Praha 9

Tak tohle je jednoznačně nejoblíbenější dopis, který se u nás v redakci za mého působení u Excaliburu objevil. Tenhle styl nás tedy dostal! Proto (a také proto, že pisatelka bydlí ve stejné části Prahy jako já) si Simona bezpochyby zaslouží malou pozornost. Co se týče odpovědi, bohužel v redakci netušíme, zda a za kolik je videomobil možné u nás zakoupit.



ušlo, že tu bohyni děláte z Lary sami (a nejen vy)). No, to byla jen taková menší upřímnost. (Toho si nevšímejte)

Jelikož technice moc nerozumím, je logické, že recenze ohledně různých přístrojů, hardwaru a technologie mě příliš nelákají. Ale ani mi nevadí, proti nim nic nemám.

Na plakát (slečna Nikki) mám podobný názor, jako na obálku. (Zase ženská!).

Libily se mi články od Kallistó, Pavla Žďárka (-pž-?), Máry Dubiny i Catzilly. Stejně tak Mystic Joe, Mike a M. Wünsch píší dobře. Jen tak dál. Prostě nechci někoho vyzdvihovat, někdo je lepší ted, někdo jiný zase jindy. Tak to jde pořád (...svět se točí, točí, točí...).

A je to. (Úvod mám za sebou...) Ted ještě dostat bratra od počítače (podejte mi granát!) a můžu si začít užívat prázdnin.

Bliží se večer a s ním i parádní bouřka. Snad nějaký dezorientovaný blesk nevhodí pojistky, to je hněd.

A vy se mějte prima, snažte se dál a chodíte se koupat.

S pozdravem

Sešíváná Aquabela alias čarodějka neboli křehká květinka

P.S. Kdyby náhodou... Jitka Mezerová, Příbram VII.

Tentle dopis od čarodějky Jitky je dalším důkazem neuvěřitelného trendu, který se u nás za poslední tři měsíce rozšířil. Řeč je o vzrůstajícím počtu dívek, které nám napsali dopis. Poměr mezi oběma pohlavími se tak pomalu srovnává a já Vás i nadále vyzbízám, abyste psaly a ukázaly, že i holky, ženy, děvčata čtou Excalibur u hrají počítačové hry.

K obsahu: doufáme, že Ti dopis z VŠ přinesl dobrou zprávu a že se v těchto chvílích pilně připravuješ na studium (to se týká i mnohých ostatních - ne abyste pořád vysedávali u počítače!).

Ne všem dívкам (o chlapcích a mužích ani nemluvě) se slečna Croftová nelíbila, a proto si ji můžeš i Ty vychutnat v tomto čísle tak, jak ji pán-grafik (či kreslíř) stvořil.

Volit Dukea není vábec třeba. Všichni v herní branži vědí, že jím je a vždy byl tajemný -ml-

Jinak díky za všechnu chvílu (ano, -pž- jsem skutečně já), všichni se snažíme, aby každý Excalibur stál za to. Takže posláme dárek.

Ahoj redakce EXCALIBUR

Jmenuju se Tonik Bárta, je mi 7 a půl roků. Koupil jsem si Váš časopis a moc se mi líbí. Nejvíce mě zaujalo „Tank Racer“, „Wild Metal Country“, „High Heat Baseball 2000“. Č. 71 tohoto časopisu mě velice zaujal.

Ahoj Toník Bárta, Nové Hrady

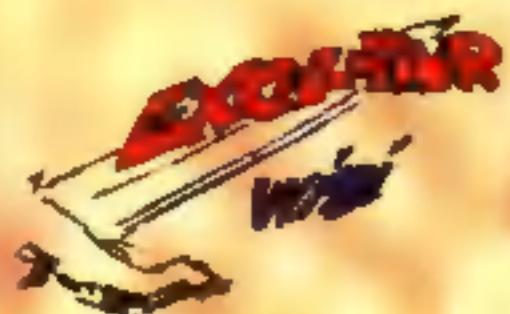
Vážíme si i nejmenších čtenářů. Díky a posíláme pozornost.

IN

ECTS - podzimní záplava her.
Opět plná verze na CD.
Budoucnost.

OUT

Podzim se blíží.
Pavel Žďárek.
Minulost.



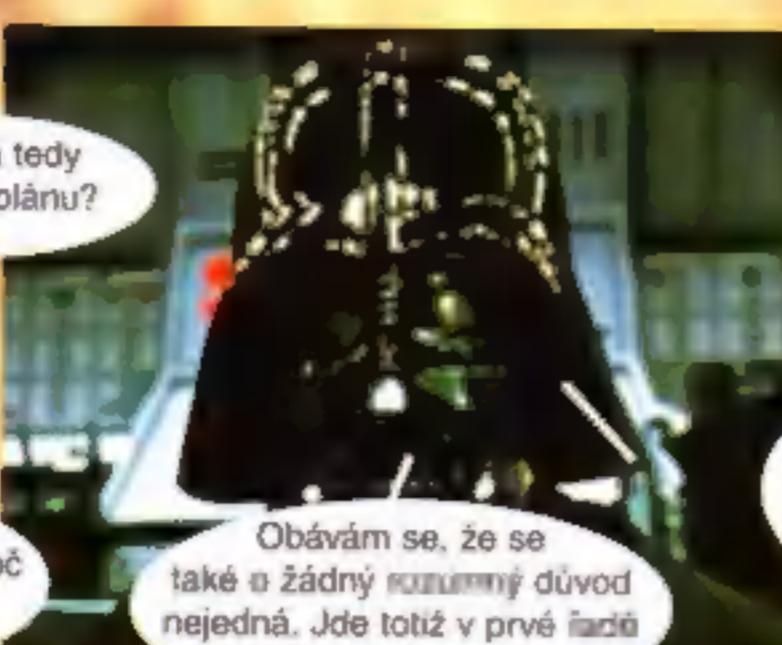
VÁLKA KLANŮ⁴

Story a grafické úpravy: Pavel Ždírek * Použity screenshoty z her Shadowman, LoL 3 + MIB + Epizody ze Star Wars, Batman & Robin aj.



A co má tedy Scope v plánu?

Nenapadá mě žádný rozumný důvod, proč by porušili příměří?!



Obávám se, že se také o žádný rozumný důvod nejedná. Jde totiž v prvé řadě o mocný artefakt!



MIMOZEMSKÝ ARTEFAKT!



SAKRA!

ZAKLADNA SCOPE

VÝBORNĚ!

Akce se zdařila! Základna JRČ je pod naší kontrolou.



Těžba bude zahajena co nejdříve. Artefakt Q3 bude nás. Nejdříve však musíme upevnit pozice.



Hlavně musíme najít Akné Vránu. Obávám se, že padla do zajetí v Excaliburu. Pokud je to pravda, věř mi, Atreji, že jí určitě není nejlépe. Já je znám!

To já taky.

To si teď Vrána asi také nezakouří. Určitě ji mé doutníky chybí!

Rybkoví se zaměří na záchrannu Vrány...

... a Black Angel vypátrá místo, kde se schoval Don Paulo.

Na základu JRČ se vyřtila skupina robotů Scope...

Konec porady, pánové! Až budeme mít ten artefakt, zničíme ostatní klany a ovládneme svět.

ZAKLADNA EXCALIBURU

Porada velení došla k jednotnému závěru - je třeba dobýt základnu JRČ zpět a nalézt artefakt jako první. Jediným správným bodem byl fakt, že Don Paulo trval na spolupráci s klancem Plevlem. To by sice zrychлиlo vítězství a získání artefaktu, ale ten by musel připadnout jen jedné straně. A Excalibur ho chtěl samozřejmě pro sebe...



Trvám na spolupráci s Plevlem!

Ihned je budu kontaktovat!



Myslím, že ne, Done Paulo!



Hádám...



Tajemný ML právě zabil vůdce JRČ!

Řekni sýr



krátký čas

dostupná cena

vysoká kvalita

Tiskni sýr

www.epson.cz

Digitalní fotoaparát EPSON PhotoPC 700 věrně zachytí důležité momentky z dovolené či rodinné oslavy. Nabízí nejen rozlišení 1280 x 960 pixelů, automatické ostření, úroveň citlivosti ISO 60 a ISO 120, výkonný blesk a 4 MB paměti, ale též možnost přímého barevného tisku z tiskáren EPSON Stylus™ Photo 700/EX, což ji činí téměř neodmyslitelnou součástí moderních domácností.

Technologie,
která je symbolem kvality

EPRINT, s.r.o.
výhradní distributor firmy EPSON pro ČR
Střešovická 49, Praha 6
Tel.: 02/2018 0610-15

EPSON®

